N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

148
MAI 2003



Tests nucléaires : Freelancer, Blitzkrieg, l'Entraîneur 4, Tropico 2...

Réseau de renseignements : Command & Conquer Generals, Live for Speed, Battlefield 1942...

Reportage du front : Hidden & Dangerous 2, Railroad Tycoon 3, Dark & Light...

News chimiques : The Sims Superstar, Deus Ex 2, World Racing, Jedi Knight III, Obscure...

HOMEWORLD 2

NUMÉRO 148 • MAI 2003 • FRANCE MÉTROPOLITAINE 5,90 € • ANT-GUY 6,90 € • REU 8,50 € • BEL 5,90 € • CH 11 FS • ALG 500 DA
AND 5,90 € • CDN $ 9,95 • GRE 7,30 € • LUX 5,90 € • MAR 75 DH • MAY 8,50 € • PORT CONT 5,90 € • TOM 1600 F CFP

FREELANCER • BLITZKRIEG • DARK & LIGHT • REPORTAGE TAKE TWO joystick 148 MAI 2003 • 5,90 €

HYGIÈNE DE VIE

67% DES HOMMES SE NETTOIENT ENCORE LE VISAGE AU SAVON.

Selon une récente étude européenne menée sur un échantillon de 1000 hommes âgés de plus de ... ans, seulem...

au savon. Il en résulte souvent un tiraillement de ... les ...

... peaux ... toute la journée.

... et les coutumes sont difficiles à changer, ou seulement à faire évoluer, bon courage messieurs !

FAITES CHUTER LES STATISTIQUES.

GEL NETTOYANT DOUBLE ACTION

- Nettoie et purifie sans dessécher.
- Rafraîchit et hydrate*.
- Sans savon, testé dermatologiquement.





QUE C'EST BEAU D'ÊTRE UN HOMME.

WWW.NIVEA.fr

* Hydratation des couches supérieures de l'épiderme.

FCB

Sommaire

148 MAI 2003

24



JEU DE LA COUV' Nous nous en doutions depuis le reportage du mois dernier, Homeworld 2 s'annonce excellent, terrible, super-spatialement vôtre. Bref, mieux que le 1, c'est pas peu dire.

76



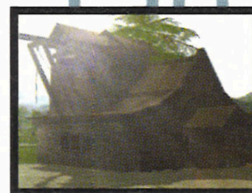
REPORTAGE Nous sommes allés rendre visite à Take Two qui nous concocte de bien bonnes choses. Au programme des réjouissances : Hidden & Dangerous 2, Age of Wonders 2 et le retour de Railroad Tycoon 3. Chouette.

84



TESTS Après une demi-décennie d'attente, Freelancer daigne accoster sur nos PC, pour le plus grand plaisir des marchands spécialisés en import-export galactique. Pour les fanas de foot et de feuilles de calcul, l'entraîneur 4 est aussi sur le terrain.

156



WORK IN PROGRESS Le grand retour de la rubrique WIP pour suivre l'avancée du développement de Dark & Light. Ce MMORPG, conçu à La Réunion, est plein de promesses et dispose d'ores et déjà d'un moteur 3D affriolant.

COUVERTURE
© Relic entertainment

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
SIÈGE SOCIAL : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
RÉDACTION : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
PRÉSIDENT DIRECTEUR GÉNÉRAL : Christine Lenoir
DIRECTEUR DÉLÉGUÉ : Pascal Traineau
PRINCIPAL ACTIONNAIRE : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
RÉDACTEUR EN CHEF : Jérôme Darnaudet (jdarnaudet@hfp.fr)
RÉDACTEUR EN CHEF-ADJOINT : Stéphane Hébert
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Sophie Prétot
CORRECTRICES : Anne Pavan et Sonia Jensen
ASSISTANTE DE RÉDACTION : Nathalie Brun
NEWS : Par toute l'équipe
BÊTA-VERSIONS : Pete Boule (Pierre le Pivain), ackboo (Olivier Perron), Monsieur Pomme de Terre.
TESTS : iansolo (Olivier Aubin), Pete Boule, Bob Arctor (Fabien Deleval), ackboo, Monsieur Pomme de Terre (Laurent Sarfati), Ivan Le Fou (Ivan Gaudé), Capt'ain Ta Race (Pascal Hendrickx).
RUBRIQUE MATOS : Doc Caféine (Arnaud Chaudron).
RUBRIQUE RÉZO : iansolo.
REPORTAGES : Pete Boule, ackboo.

LA MAQUETTE
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Stéphane Noël
2E RÉDACTRICE GRAPHISTE : Sonia Nini
MAQUETTISTES : Catherine Branchut, Adeline Clère, Suzie Gorini, Aline Saussier, Nicolas Lainé
CORRECTEUR PHOTOGRAPHIQUE : Stéphane Leclercq
ILLUSTRATEUR : Didier Couly
ICONOGRAPHE : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
DIRECTRICE COMMERCIALE : Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefebvre@hfp.fr
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) jffeneux@hfp.fr
CHEF DE PUBLICITÉ : Benoît Léoty (01 41 34 87 13) bleoty@hfp.fr
ASSISTANTE DE PUBLICITÉ : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)
PROMOTION : Anne Levavasseur (01 41 34 88 16) alevavasseur@hfp.fr, assistée de Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 66 76) sbondon-rostang@hfp.fr

ABONNEMENTS
ABONNEMENTS : BP50 002 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15 - Fax : 01 41 34 93 90 (abonnementsjoystick@hfp.fr) Tarifs 1 an (11 nos) France : 39,90 euros. Tarif étranger au 01 55 63 41 15
ANCIENS NUMÉROS : 03 20 12 86 01 Promévente 08 00 19 84 57
PHOTOGRAVURE : Hafiba
IMPRIMÉ PAR : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
DISTRIBUTION : Transport Presse
Ce numéro comprend un CD AOL jeté en couverture pour la France métropolitaine et les abonnements France. Il contient également un encart abonnement jeté, deux CD-Rom gratuits, ainsi qu'un supplément de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
RESPONSABLE : Frédéric Garcia
CENTRE SERVEUR : Nudge Interactive

Réalisation du CD-Rom
Bob Obrenic, Lord Casque Noir, Gana (Michael Sarfati), TBF (Emmanuel Bézy) cdromjoystick@hfp.fr

Tous droits de reproduction réservés.

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution




grace
H.I.M



AMSTERDAM, ATHENS, FRANKFURT, LONDON, MILAN, PARIS, ROME, NEW YORK, SAN FRANCISCO, MELBOURNE, TOKYO
STONE'S
SERIAL
BIRTHDAY
BASH
For A Night Of Hard Juggling
Car Piece Lawn
// PUMA est fier d'être partenaire de la Fédération Jamaïquaine d'Athlétisme.
PUMA
puma.com

#148



SommairE Cd-rom

DÉTAIL DU CD-ROM

N'ayant absolument rien à vous raconter pour vous introduire cette rubrique Sommaire CD, voici un bref résumé de l'histoire de Montargis à travers quelques dates-clés.

1060 : *Montargis entre dans le domaine de Courtenay après le mariage entre Hildegarde Ferole et le seigneur de Courtenay.*

1427 : *Siège de Montargis. Lord Warwick, malgré une armée imposante, n'arrivera jamais à faire plier la ville. En récompense à leur bravoure, le roi Charles VI accorde des privilèges fiscaux aux habitants.*

1525 : *Un incendie détruit totalement la ville, construite entièrement en bois.*

1526 : *Un nouvel incendie détruit totalement la ville, reconstruite entièrement en bois.*

1527 : *Ernest Boulu, l'urbaniste municipal, dresse les plans d'une ville révolutionnaire bâtie en balsa ignifugé.*

1528 : *Une tempête emporte la ville, la déplaçant de 160 km à l'est.*

1529 : *Une nouvelle tempête ramène miraculeusement la ville à son emplacement initial. Durant quelques minutes d'euphorie, les familles séparées se retrouvent à nouveau réunies, mais une violente rafale déplace à nouveau la ville, cette fois-ci à l'ouest, de 462 km.*

1530 : *Adoption de la brique comme matériau de construction. Ernest Boulu déclare : « Vous commettez une grave erreur ! »*

1531 : *Ernest Boulu est lapidé en place publique.*

1642 : *Début de l'industrialisation de la ville de Montargis après la construction du canal de Briare et du Loing. 6 000 bateaux passent par la ville tous les ans.*

1903 : *Construction de l'école Durzy, avenue Gaillardin.*

1921 : *Inauguration du syndicat d'initiative.*

1924 : *Le syndicat d'initiative reçoit son premier visiteur.*

1925 : *Inauguration de la Salle des Fêtes Municipale.*

1938 : *Un référendum est lancé pour trouver une idée de fête.*

1950 : *Une idée de fête est trouvée !*

1951 : *La « fête du flan » est un demi-échec avec 11 visiteurs en 8 mois.*

1982 : *Destruction du Grand Musée du Flan (érigé dans l'excitation de 1951) pour laisser place à un Flunch.*

1983 : *La notion de « ville de Montargis » est abandonnée au profit du concept de « Zone Négligeable de Montargis ».*

ackboo

DirectX 8.1

Les démos des jeux Windows 95/98/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.1

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 9x/Me/2000/XP. Elle nécessite au minimum un Pentium 300 MHz, 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 600, de 128 Mo de RAM, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le contenu

DES CD-ROM
Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE
Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE
Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Contenu du CD n°1

Les démos

Répertoire \DATA\DEMOS

DIRECTX 9 : Répertoire \DATA\QUICKTIME6
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

QUICKTIME 6 : Répertoire \DATA\QUICKTIME6
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.



Top Gun

Genre : Afterburner 15 ans après
Éditeur : Titus
Config minimum : PII 450, 128 Mo, Carte 3D
Fichier : Data\Demos\TopGun\TopGun_Install.exe

En résumé

Je... Je ne sais pas trop quoi dire. Je ne pensais pas qu'en 2003, je jouerais à un truc pareil. Top Gun semble avoir été conçu au moment du film du même nom. Le concept est celui de Afterburner : on pilote un avion de chasse en vue de dos et on bute des milliards d'hélicos ou de bombardiers russes. C'est un shoot-them-up, c'est très relaxant pour les neurones, d'ailleurs je ne sais pas pourquoi mais je me suis senti obligé de finir cette démo. Non vraiment, si vous voulez retrouver un peu des années 80 le temps d'une ou deux missions, je vous conseille d'essayer Top Gun, vous ne serez pas déçu. Le jeu complet comportera plusieurs avions à piloter, plein d'environnements différents, des dizaines d'unités bolcheviques fidèlement reproduites pour servir de cibles aux missiles des gentils Américains et... Vous verrez à la fin de la démo, c'est tout bien expliqué.

Mode d'emploi

Touches fléchées	contrôle de l'avion
MAJ droit	missile
CTRL droit	mitrailleuse
F2	changer la vue
$	Afterburner



Devastation

Genre : Shoot multijoueur
Éditeur : Arush
Config minimum : PIII 700, 256 Mo, Carte 3D T&L 32 Mo
Fichier : Data\Demos\Devastation\Devastation.exe

En résumé

Devastation est un nouveau shoot 3D bien violent dont vous allez pouvoir découvrir le mode multijoueur grâce à cette démo. Le jeu prend place dans un monde futuriste tout pourri où une poignée de résistants s'organise afin de lutter contre des vilaines méga-corporations et des mafieux sans scrupules. Pour continuer dans l'originalité, Devastation utilise le moteur 3D de Unreal et le moteur physique MathEngine Karma, exactement comme prévoit de le faire Deus Ex 2. Le jeu final devrait comporter une campagne solo se déroulant sur 36 niveaux mélangeant bourrinage et infiltration, un total de 40 armes et 14 maps pour le multijoueur. Devastation n'a pas l'air d'apporter grand-chose à la masse des jeux de shoot en réseau qui est déjà sur le marché, mais la réalisation est sympa et le gameplay plutôt agréable. Une démo parfaite pour s'occuper un soir de solitude.

Touches

Le jeu est prévu pour les claviers américains, alors avant de vous connecter à un serveur, pensez à changer les « W » en « Z » et les « Q » en « A » dans le menu Setup. Pour le reste, c'est du shoot ultra-classique avec les contrôles traditionnels, vous n'aurez sûrement aucun mal à prendre en main cette démo.







Logos et sonneries en direct par SMS

1. **Rédigez** un message SMS en tapant COMMANDER suivi d'un espace puis de la REFERENCE du logo ou de la sonnerie de votre choix.
EX. : COMMANDER UNIFLOW
2. **Envoyez** votre SMS à Nokia au :
2 10 10 si vous êtes client Bouygtel
80 111 si vous êtes client Orange
2 10 11 si vous êtes client SFR
3. **Recevez** directement sur votre téléphone Nokia le logo ou la sonnerie commandée et enregistrez le logo ou la sonnerie sur votre mobile en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.

Sonneries

TV-CINÉMA

TV-CINÉMA	Références
The Benny Hill show	BENNYHIL
Mission Impossible	MISSIONI
Star Trek	STARTRMO
La panthère rose	PINKPANT
La famille Addams	ADDAMSFA
Buffy le Vampire	BUFFY2
Star Wars	STARWARS
La marche impériale	EMPIRE
L'agence tout risque	ATEAM
Le flic de Beverly Hills	AXELF
James Bond	BOND
Les dents de la mer	JAWS50
Starsky & Hutch	STARSKY61
Magnum	MAGNU
Inspecteur Gadget	GADGET
Le Parrain	GOD1
2 flics à Miami	MIAMIVIC11
Halloween	HALLOWEE58
Wake up (from Matrix)	WAKEUP39
Woody Woodpecker	WOODYWOO
La quatrième dimension	TWILIGHT
Le Muppet show	MUPPETSH
Ghostbusters	GHOSTBUS
Maya l'abeille	MAYALABE
Ma sorcière bien aimée	BEWITCHED
Happy days	HAPPYDAYS
K2000	KNIGHTRI
Macgyver	MACGYVER
Les Schtroumfs	SMURFS61
L'Exorciste	TUBULAR
Chapi chapo	CHAPICHA
Capitaine Flam	CAPITAIN
Albator	ALBATOR
La petite maison dans la prairie	PRAIRIE26

RAP-R&B

RAP-R&B	Références
03' Bonnie & Clyde	BONNIECL
Street life	STREETLI
Lose yourself	LOSEYOUR
Qui est l'exemple ?	QUIESTLE
Bump, bump, bump	BUMPBUMP
Without me	WITHOUTM
T.D.S.I.	TDSI
Dilemma	DILEMMA
Qu'est-c'tu fous cette nuit ?	QUESTCTU
591	591
Because I got high	BECAUSEI
I need a girl	INEEDAGI
Stan	STAN
Bad boy for life	BADBOYFO
Fallin	FALLIN
Miss California	MISSCALI

TECHNO-DANCE

TECHNO-DANCE	Références
Feel	FEEL
A 20 ans	A20ANS
Sorry seems to be the...	SORRYSEE
Not gonna get us	NOTGONNA
Cassé	CASSE
Just like a pill	JUSTLIKE
Cheeky song	CHEEKYSO
The Ketchup song	ASEREJE
Dirrty	DIRRTY
He's unbelievable	HESUNBEL
Y. M. C. A.	YMCA53
Die another day	DIEANOTH
I will survive	IWILLSUR
Love don't let me go	LOVEDON
Stach stach	STACHSTA
The beat goes on	FGTHEBEA
Indie walk	INDIEWAL

BEST OF

BEST OF	Références
Alphonse Brown	ALPHONSE
Les Simpsons	SIMPSONS14
Jenny from the block	JENNYFRO
Plantation	PLANTATI
Entre nous	ENTRENO
What's luv ?	WHATSLUV
Paris Latino	PARISLAT
All the things she said	SAID
Manhattan - Kaboul	MANHATTA
Les bronzés font du ski	BRONZES

ROCK-POP

ROCK-POP	Références
Le chemin	LECHEMIN
Complicated	COMPLIC
Sk8er boil	SKATERBO
J'ai demandé à la lune	JAIDEMAND
Des mots qui résonnent	DESMOTSQ
Au soleil	AUSOLEIL
Que je t'aime	QUEJETAI
Marie	MARIE
Ne reviens pas	NEREVIEN
J'en ai marre	JENAIMAR
Retiens-moi	RETIENSM
Smoke on the water	SMOKEONW
Clint Eastwood	CLINTEAS
Thunderstruck	THUNDER
Smooth criminal	SMOOTHCA
Tainted love	TAINTEDL
Original prankster	ORIGINAL
L'aventurier	LAVENTUR
Johnny B. Goode	JOHNNYBG
Sweet home Alabama	SWEETHOM
Somewhere I belong	SOMEWHE
How you remind me	HOWYOURE
We are the champions	CHAMPION

Fonds d'écran

MARTINIS	LIPS	CABRIOLET3
COOLCAR2	ODIN	FIREBIRD
FORCE	FORBIDDEN	PADMELOOK
USELESS	JARJAR	CHEWIE
SCSYMBOL	ANUBIS	MUMEYES2
FINGER78	ELVIS2	TREXEYES
FIEHEART	RONIN	ULF
RAVENFLY	MERMAI	LANFEUS9
DRACO	ALIEN	DRAGON56
DRAGONY	TIGERY	PEACE10

Logos opérateurs

UNIFLOW	CABRIOLET	TATTOO
YODA	R2D2	PADMEEYE
SCORPION	REXEYES	WWHI1
FASTLOGO	SPEEDPIG	NOKIA1
LANFEUS2	LANFEUS3	BLAKE2
PINUP	PINUP2	TREIZELO

NOUVEAU !

Toujours avec toi !
...à télécharger sur ton Nokia 3410.

- Envoie NOKIA 19 par SMS au 31 000[3]
- Chope chaque semaine les tous derniers tops des logos, sonneries et jeux, directement sur ton Nokia 3410 !
- Fais ton choix... commande... et gagne peut-être un Nokia 3650





Prix maximum par logo et sonnerie : 1,50 EUR par envoi hors coût d'un SMS[1]
Ce coût est directement ajouté à votre facture téléphonique (ou déduit de votre recharge prépayée), tout comme le coût d'envoi du SMS.

Bouygues Telecom · orange · SFR

Ces logos et sonneries sont compatibles avec les téléphones Nokia uniquement :
- les fonds d'écran sont compatibles avec les téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510.
- les logos opérateurs et les sonneries sont compatibles avec les téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 3210, 6110, 6130, 6150, 5210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 7650, 8810, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9110i, 9210, 9210i.

www.nokia.fr

NOKIA
Connecting People

Les démos



O.R.B.

Genre : Stratégie spatiale
Éditeur : Strategy First
Config minimum : 600 MHz, 128 Mo, Carte 3D 16 Mo
Fichier : Data\Demos\Orb\Orb.exe

En résumé

Strategy First nous offre là une belle repompe de Homeworld. O.R.B. est un jeu de stratégie spatiale très proche du titre de Relic. On doit bâtir des mines sur des astéroïdes pour récolter des ressources, produire une foule de vaisseaux de combat et partir à l'assaut de la flotte ennemie. Cette démo vous permettra de parcourir les tutoriaux et de vivre le tout début de la campagne solo, ce qui devrait déjà vous donner une bonne idée du gameplay. Je vous conseille surtout de l'installer pour la beauté des graphismes et l'excellente sensation d'échelle que l'on a lorsqu'on virevolte avec la caméra autour des petites formations de chasseurs. Pour une fois, les planètes et les astéroïdes donnent vraiment l'impression d'être gigantesque. Un jeu à essayer en attendant Homeworld 2 qui, d'après ce que nous en avons vu, devrait quand même se situer un bon cran au-dessus.

Mode d'emploi

Si vous n'avez jamais joué à un jeu de stratégie dans l'espace, faites impérativement les tutoriaux. Au début, il n'est pas facile de naviguer dans l'espace 3D, mais on s'y fait rapidement. La touche CTRL permet d'effectuer l'action par défaut sur tous les différents objets (ennemis, points de ralliement...). Utilisez aussi la mini-map en bas à droite qui est parfois nettement plus pratique que l'interface 3D pour les déplacements. Quand on vous demandera de construire une mine, il faudra sélectionner le gros vaisseau rectangulaire noir et faire un CTRL+clic gauche sur l'astéroïde indiqué.





Enigma

Genre : Guerre navale
Éditeur : GMX Media
Config minimum : 750 MHz, 256 Mo de RAM, Carte 3D 32 Mo
Fichier : Data\Demos\Enigma\Setup.exe

En résumé

Reprenant le concept de Destroyer Command, GMX Media nous présente une simulation de guerre navale, ambiance 39-45, dans laquelle on peut, au choix, jouer le rôle d'un commandant de navire ou de sous-marin. Le gameplay semble mélanger les plaisirs simples, par exemple celui de se retrouver aux commandes d'une mitrailleuse lourde pour cribler de balles tous les avions qui passent dans le coin, avec de la stratégie plus classique où, en chef de flotte, on donne des ordres aux bateaux d'escorte sur une carte radar.

Mode d'emploi

Prenez les commandes du bateau de surface pour commencer, c'est plus simple. Sur le pont, le point de vue se dirige en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Pour passer aux commandes des armes, faites un clic droit sur leur icone. En vue arme, le clic droit sert à zoomer, le gauche à tirer. Vous pouvez accéder à une liste des raccourcis clavier en appuyant sur F1.





Prenez la pole position !



F1 FORCE FEEDBACK pour PC



SCUDERIA ANALOG GAMEPAD
pour PlayStation®2



360 SPIDER® pour PlayStation®*
disponible aussi en version PC avec un pédalier



360 MODENA® UPAD FORCE pour PC



360 MODENA® FORCE GT
pour PlayStation®* ou Xbox™

*Pour PlayStation®, PSone™, PlayStation®2

Répliques exactes des célèbres volants et gamepads uniques, pour PC et consoles. Licence officielle Ferrari®.

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

© Guillemot Corporation 2003. Thrustmaster® est une marque de Guillemot Corporation S.A. Playstation®, Playstation®2 et PSone™ sont des marques et/ou des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Ferrari®, 360 Modena®, 360 Spider® sont des marques déposées de Ferrari S.p.A. Microsoft®, Xbox™ et le logo Xbox™ sont des marques et/ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisées avec l'accord de Microsoft®. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés . Photos non contractuelles. La conception graphique, le contenu et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays.

Sommaire Cd-rom

Contenu du CD n°2

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Les sharewares et autres fichiers

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

winamp290_full.exe	Winamp Full 2.9

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

magic-2.94b5.zip	Magic Mail Monitor 2.94 Beta 5
spampal-beta.exe	SpamPal 1.23 Beta

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

43.45_win2kxp_english.exe	Detonator XP pour Windows 2000/XP 43.45 Officiels
43.45_win9x_english.exe	Detonator XP pour Windows 9X/ME 43.45 Officiels
wme-radeon-7-84-030228a1-008040c-efg.exe	Drivers Catalyst 3.2 pour Windows 9x/Me
wxp-w2k-radeon-7-84-030228a1-008040c-efg.exe	Drivers Catalyst 3.2 pour Windows 2000/XP
XviD-05042003-1.exe	Koepi's XviD Codec Build 05042003-1

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran qui ne sont pas répertoriés ci-dessous, faute de place, ainsi que les fichiers suivants :

3dfish.zip	3D Fish Screesaver
DivXSchizoBeta.exe	DivX 5.0.4 Beta 2
Matrix3DSetup.exe	Matrix Reloaded 3D Screensaver v1.51
the_one_ring.exe	The One Ring 3D Screensaver v1.0
tvtool70.zip	TVTool v7.0 Beta
zoomplayer300rc1pro.zip	Zoom Player Professional 3.00 RC1

LES SHAREWARES JEUX :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

aberdeen_map.exe	Map bonus pour BattleField 1942
desertcombat_0.3n_full_install.exe	Mod pour BattleField 1942
ics_beta02.zip	International Crime Syndicate (mod Soldier Of Fortune II)
ownage_compilation.zip	Compilation de cartes pour Unreal Tournament 2003
rvs-closequarter.zip	Carte Close Quarter pour Raven Shield
wq3b2_0.exe	Western Quake 3, un mod pour Quake 3

LES PATCHES :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

BW-110.exe	Patch 1.10 pour Starcraft : Broodwar
ccgen105fr.zip	Patch 1.5 pour Command & Conquer Generals
cfs3up31fr.zip	Combat Flight Simulator 3 : Battle for Europe
mafia_patch_1-1_fre.exe	Patch 1.1 VF pour Mafia
MOHAAS_Patch_211_to_215.exe	Patch 2.11 à 2.15 pour Medal of Honor : En Formation
ofpres191.zip	Operation Flashpoint: Resistance Upgrade 1.91
patch-sku2-to-p2.exe	Patch 1.0.272.0 pour Sim City 4
race_driver_v11_120.zip	Patch v11_120 pour TOCA Race Driver
SC-110.exe	Patch 1.10 pour Starcraft
Shadowbanepatch.exe	Patch 1.0.1 pour Shadowbane
u2_retail-031403.exe	Patch Unreal II : The Awakening v1403
vietcong_v1.01_patch.exe	Patch 1.01 pour Vietcong

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

B-4.5.6010.exe	Ad Muncher 4.5.6010 Beta
CPUCOOL9.EXE	CPUCool 7.2.0
DIRKEYNTXP20RC2.EXE	Dirkey NTXP 2.0 RC2
ffxp2.0.909_BETA5.zip	FlashFXP 2.0 Build 909 Beta 5
getrt500.exe	GetRight 5.0
mdbsetup.exe	Mass Downloader 2.6.371 Beta 1
nl_v091b.exe	NetLimiter 0.91 Beta
spybotsd12.exe	Spybot Search and Destroy 1.2
spyremover.exe	SpyRemover 1.15
wii350rc.zip	WhereIsIt? 3.50 RC Build 322
wrar32b2.exe	WinRAR 3.20 Beta 2
zg5std_rc1.exe	ZipGenius 5 RC1

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEUR

La reproduction, par quelque moyen que ce soit, des musiques et des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 Euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« dezipper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CDn°2 (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

Profitez-en...
...ça n'arrive que tous les 20 ans !

-20%

sur toute la gamme
hardware Microsoft®

(souris, claviers et périphériques de jeux SideWinder porteurs de l'opération*)

RCS Microsoft B 327 733 184 RC Evry.



20 ans d'innovation

Pour fêter les 20 ans de la gamme hardware, Microsoft® vous rembourse 20% sur tous ses claviers, souris et périphériques de jeux SideWinder jusqu'au 30 juin 2003 **uniquement**. Une occasion inédite de découvrir, ou redécouvrir les technologies développées au service de votre confort... et de votre plaisir ! Pour en savoir plus sur cette offre exceptionnelle, rendez-vous sur le site www.20ansdinnovation.net ou sur les boîtes porteuses de l'opération.

Pour bénéficier de cette offre de remboursement, regardez-vite sur les boîtes porteuses de l'opération, en magasin.

*Offre non valable sur les packs 5 produits, 50 produits et sur les produits OEM.

Microsoft®

patches

par Bob Arctor

Vous avez été nombreux (3) à répondre à mon annonce du mois dernier pour le téléviseur 36 cm à 3 000 euros et je vous en remercie. Malheureusement, il est déjà vendu et l'heureux acquéreur s'est bien fait rouler, comme prévu. Mais comme je vois que ça marche bien, j'en profite pour demander s'il y a des gens qui me vendraient leur collection de Judge Dredd (chez Titan books), même à prix d'or.

Europa Universalis 2

_ PATCH 1.07_

Le méga-patch du mois concerne ce grand jeu de stratégie qu'est Europa Universalis 2. Comme son confrère Hearts of Iron, il se paye des modifications importantes du gameplay avec ce correctif. Parmi elles, des colonisations de villes qui rentrent dans les objectifs de guerre, des ressources économiques qui deviennent déterminantes pour le nombre de navires maximal que l'on peut avoir dans notre flotte. De plus, les accords commerciaux donnent des malus répétitifs cumulés, les nations navales seront les seules à avoir des explorateurs placés au hasard, les centres de construction seront constructibles uniquement sur le même continent que notre capitale. La main-d'œuvre mensuelle dispo est directement modifiée par les décisions politiques. Côté colonisation, on trouve des conquistadors avec de plus gros bonus. La valeur militaire d'un monarque affecte le moral des troupes de façon désormais variable. On ne perdra plus en stabilité lorsqu'on dénoncera un accord de commerce déjà existant. Côté combats, mener un blocus naval contre un port déjà assiégé, réduira de beaucoup son approvisionnement.
www.avault.com/pcrl/dlhttp.asp?url=www.strategyfirst.ca/downloads/patches/EU2_107_NA_Update.exe









IGI2 Covert Strike

_ UPDATE 1_

Ce patch pour Project IGI 2 corrige une petite douzaine de bugs mineurs et améliore la qualité du netcode. « Chouette », que vous me direz. Mais ce n'est pas tout puisqu'il rajoute au mode multijoueur une nouvelle map et donc un nouveau gameplay. Cette fois-ci, ça se déroule dans la jungle et le joueur devra niquer un générateur, hacker un ordinateur et détruire un temple parce que le commando de l'IGI est avant tout un gros laïc.
www.avault.com/pcrl/dlftp.asp?url=downloads.codemasters.com/Upgrade/IGI2_UK_Upgrade_1.zip (40.1 Mo, ouch!)

Black Hawk Down

_ PATCH 1.1.0_

Ah, Delta Force, ce grand jeu, super-invisible qu'on ne voit toujours pas venir sur nos côtes. Et là, figurez-vous qu'il a déjà un patch. En réseau, les claymores sur le spawn point ne feront plus crasher le serveur, et le friendly fire les empêchera désormais d'exploser sous les pieds de ceux qui les ont posés. Sur Windows XP, on notera des améliorations des animations en solo. La mission « immunité diplomatique » voit ses waypoints corrigés avec ce patch.
ftp.novalogic.com/pub/updates/bhdrev1/xx/bhdupd8a.exe (7 Mo)



Découvrez les tout derniers effets 3D !

Antialiasing


AVEC

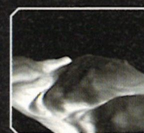

SANS

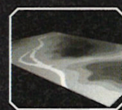
Pixel Shaders


AVEC


SANS

Displacement Mapping


AVEC


SANS

Translucidity


AVEC


SANS

Effet Ghost Shader



3D PROPHET™ 9800 PRO

Puissance et vitesse à leur summum

- Une puissance de calcul ahurissante pour une fluidité parfaite dans tous les jeux : l'architecture 3D la plus performante au monde (processeur cadencé à 380 MHz, mémoire DDR à 340 MHz)
- Architecture 3D tournée vers l'avenir : intégration des routines Microsoft® DirectX® 9 pour une vitesse d'affichage encore meilleure dans les jeux à venir
- Compatibilité avec les derniers modèles de cartes mère : supporte les bus AGP 8X / 4X / 2X
- Le savoir-faire d'Hercules en termes de conception matérielle
- Ventilateur en cuivre : excellent matériau thermoconducteur pour un refroidissement parfait du processeur même en usage intensif
- Dissipateurs thermiques sur la mémoire, derrière le processeur graphique et même sur les contrôleurs de tension pour garantir une parfaite stabilité même à des fréquences d'horloge surélevées
- Ventilateur silencieux (< 28 dB) au look attractif (présence d'une LED bleue)





Jeu complet inclus :

RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD



© Guillemot Corporation S.A. 2003. 3D Prophet™ et Hercules® sont des marques et/ou des marques déposées de Guillemot Corporation S.A. Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays.

www.hercules.fr

Actualités, forums, mises à jour pilotes, infos produits...

Sub Command

_ PATCH 1.08 _

Eh bien ça alors, si je m'y attendais. Sub Command, la Rolls des simulations de submersibles, se paye un patch plus d'un an et demi après sa sortie. Et y a du boulot apparemment : une upgrade de l'exe, des améliorations pour supporter le mode Hardware non-3D des cartes son accélérées. D'une manière générale, tous les problèmes avec ce type de matériel ont été résolus. Dans le sonar en broadband, les niveaux sonores des contacts sont corrigés par rapport aux bruits ambiants, le « cheat du clic » a été éradiqué. De plus, le jeu crashait quand on assignait un traceur automatique sur l'antenne de coque en narrowband (les sous-mariniers qui nous lisent me comprendront), ce n'est désormais plus le cas. Bon ben du coup, je vais le réinstaller.

www.fileshack.com/file_unsure.x?fid=2235 (8 Mo)





Neverwinter Nights

_ PATCH 1.29 _

Le 1.29 pour Neverwinter Nights est enfin sorti. En plus des améliorations annoncées le mois dernier, il corrige de nombreux problèmes. D'abord, il supporte convenablement le son 5.1 et 7.1. Le sort Stoneskin ne marchera plus que dans des limites raisonnables, les conteneurs placables ont un comportement correct en logout, les personnages rejetés d'un serveur auront droit à plus d'explications quant au refus. Les NPC n'attaqueront plus les DM, mais leur montreront un respect gêné. Les potions et parchemins fonctionneront normalement si l'heure de départ du module est égale à zéro. Divers tweaks ont été supprimés. On notera aussi du côté du script et du toolset aurora des corrections à l'intention des maîtres de jeu en herbe. Pour la liste complète de ses changements et ceux apparus dans le 1.28, reportez-vous à la page du : *nwn.bioware.com/support/patchdetails.html*

Ce patch est disponible en download automatique via l'updater.



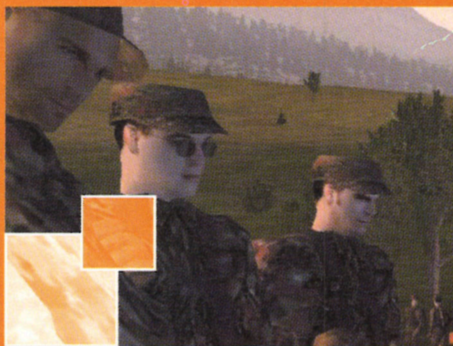
Combat and Conquer : Generals

_ PATCH 1.5 _

Tiens le patch 1.5 pour Command and Conquer Generals qui déboule. Tiens, le 1.4 est passé en coup de vent et on ne l'aura même pas vu. Au menu de ce jeu, qui joue les vedettes le soir à la rédaction, de nombreuses corrections. L'une d'entre elles fait disparaître l'exploit des casernes US, elle supprime également le cheat qui autorise le GLA à construire plus rapidement. Elle calcule aussi des dégâts corrects pour les cibles touchées par plusieurs projectiles consécutifs, tirés par des avions. Côté Gameplay, le GLA aura un bomb truck avec de meilleurs points de vie, les workers eux aussi seront plus résistants. Il faudra 5 secondes de plus pour construire un Overlord, mais moins longtemps pour construire les Tanks Scorpions. Pour mémoire, le 1.4, dont on n'a pas pu vous parler, changeait les règles de déconnexion et quelques autres bugs de réseau et de netcode.

Disponible via l'auto-updater ou ici www.fileshack.com/file_unsure.x?fid=2265 (10 Mo)





Opération Flashpoint : Resistance

_ PATCH 1.91 _

Opération Flashpoint continue à se payer des upgrades, ajoutant sans cesse des options, des armes et véhicules. Le patch 1.91 pour Resistance introduit, pour les armes, un fusil de chasse à lunette puissant mais lent et le Glock-17 en version silencieuse, mais avec une portée moindre. On trouve aussi un revolver en .44. Autre option, un M-10 avec un grand débit de plomb. Pour les unités, on trouve un sniper chez le résistant, un pilote allié avec une arme de poing, et un Black Op armé de plastic, d'un mp5 et d'un flingue, tous deux silencieux. Pour les véhicules, on roulera en bicyclette et en Lada dernier modèle. Mais que serait un pack Flashpoint sans de nouvelles missions ? Ici, c'est à deux nouveaux scénarios réseau que l'on devra se confronter.

www.flashpoint1985.com/download/patches_91.html

Le TOP des jeux à télécharger sur votre mobile



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL ™


KUNG FU LEGEND



FOOT CHALLENGE 2



IF RACING


MISSION 3D

Et bien d'autres à découvrir sur www.sfr.fr

En exclusivité sur votre mobile SFR du 1er avril au 30 juin.

RAYMAN® 3

Si vous ne le téléchargez pas, vous avez gros à perdre...

SFR

PLUS DE PLAISIR À ÉCHANGER

- Retrouvez l'univers de Rayman® 3 en exclusivité sur votre mobile SFR et téléchargez le jeu dans le menu WAP SFR / rubrique Jeux / téléchargement (1)
- Découvrez Rayman® 3 et d'autres jeux en appelant JEUX soit le 5389 (2)

(1) Téléchargement à partir de 2.5 €/jeu + coût de la connexion WAP. Liste des mobiles compatibles sur www.sfr.fr
(2) Prix d'une communication normale + 0.30 €/min.

© 2003 Gameloft. Tous droits réservés. Splinter Cell est une marque de Ubi Soft Entertainment accordée sous licence à Gameloft S.A. Rayman 3, Ubi Soft et le logo Ubi Soft sont des marques déposées de Ubi Soft Entertainment.

Ubi Soft gameloft

groupe cegetel
1er OPÉRATEUR PRIVÉ DE TÉLÉCOMMUNICATIONS

www.sfr.fr

COURRIER

Ça râle, ça chougne,
ça grommelle, ça se plaint,
ça gueule, ça pleure… ah !
Quelle joie de retrouver vos lettres ! Ça n'est pas encore l'avalanche de mails, mais ça commence à revenir. Donc, pour ceux qui prennent le train en route, je rappelle que suite à la chute d'un astéroïde de belle taille sur notre provider, toutes nos adresses mail ont changé ! Pour le courrier des lecteurs, c'est dorénavant courrierjoystick@hfp.fr. Pour les autres adresses de la rédaction vous en trouverez le récapitulatif dans l'encart se situant à la fin de cette rubrique.

monsieur pomme de terre

EN VRAC

Dites… le courrier des lecteurs ? Vous ne réécrivez pas certaines lettres par hasard ? Je veux dire, pas seulement les fautes. On a parfois l'impression que certaines lettres sont coupées ou même

Cédric Collet

Je vous rassure, c'est juste une impression.

Nous sommes 5 dans le même lycée et nous avons formé une Team à Counter-Strike. Nous jouons depuis un certain temps, et nous voulons maintenant participer à la Lan Arena 2003. Où s'inscrire ? Où trouver des infos ? Comment se déroulent les qualifications ?

Danneels

Toutes les infos se trouvent à l'adresse suivante : www.lan-arena.com. Le site est traduit en français et renvoie vers de nombreuses adresses francophones affiliées. Avant de vous lancer dans ces olympiades, je vous conseille tout de même d'évaluer votre niveau en visionnant quelques vidéos de maîtres, par exemple à cette URL www.schroet.com (site gratuit, il faut juste s'enregistrer). Vous y téléchargerez des .dem qui se lisent avec l'interface de Counte-Strike. Plutôt que de passer par la console du jeu pour les lire, ce qui est fastidieux, vous pouvez aussi utiliser l'application GeekPlay. Une fois installée, il suffit de double-cliquer sur les .dem pour les lire. Ça se télécharge ici : www.geekboys.org/geekplay

Pour des raisons un peu compliquées (divorce de mes parents), cet été, je pars en vacances dans un endroit où je sais que je vais beaucoup m'ennuyer. Mon père a accepté de me prêter son très bon PC portable… quel jeu réussira à me faire survivre à un mois ? (j'avais adoré Civilisation Call to Power)

Cédric

Quelle misère, on dirait du Michel Houellebecq. Sans hésitation, c'est Anno 1503 qu'il vous faut. Trouvez aussi quelque réconfort dans la lecture des « Particules Élémentaires ».

Morrowind au tribunal

J'ai acheté Morrowind ainsi que l'add-on Tribunal. Grand mal m'en a pris ! Je rencontre bug sur bug. J'étais pourtant prévenu et un copain m'avait dit d'acheter la version en anglais sur le Net… mais je ne parle pas assez bien anglais. Il m'a dit aussi qu'il y a des patches, et j'en ai trouvé certains. Mais je suis complètement paumé dans les Lisez-moi. Les patches ne sont pas compatibles entre eux, c'est tout un micmac. Au secours !

La grenouille

Je vous le confirme, Morrowind version française, c'est la grande valse des patches. Il existe heureusement un site de référence francophone qui s'occupe de mettre tout ça au clair. Un grand merci au passage à toute l'équipe de Wiwiland qui fait un travail exceptionnel et bénévole : http://perso.club-internet.fr/miclg/ (arrêtez quand même de vous acharner sur Ubi Soft les gars, c'est le développeur qui a programmé ça n'importe comment, sans prévoir la localisation de son soft dans d'autre langues). Quoi qu'il en soit, vous êtes maintenant prévenu : avant d'acheter Morrowind en français, jetez un œil à ce site pour savoir ce qui vous attend.

Où sont les bons jeux solo ?

Quand on n'aime que les jeux solo, quelle actualité vide, proche du néant… c'est déprimant. L'avenir du jeu vidéo sur PC est-il uniquement online ? Neverwinter Nights, WarCraft III, BattlField 1942… Faudra-t-il se replier sur les consoles pour les bons jeux solo ?

Baptiste M.

Très clairement, la quantité des sorties sur PC est en baisse constante, et cela parce que le marché est complètement vérolé par la copie. Tout aussi clairement, l'écart de qualité se creuse entre les bons jeux et les moins bons. Et effectivement, les meilleurs jeux PC sont souvent online. Nous avons de meilleurs jeux qu'avant, mais ils sont effectivement beaucoup moins nombreux. Comment en sommes-nous arrivés à cette situation ? Les jeux multijoueurs se vendent mieux, on leur accorde donc de plus gros budgets… donc ils sont de meilleure qualité… donc ils se vendent encore mieux. La question initiale est donc « pourquoi les jeux online se vendent-ils mieux au départ » ? La réponse est tristement terre à terre : parce que les jeux online sont plus difficiles, voire impossibles à pirater (on vérifie le CD Key quand le joueur se connecte au serveur). Mais pourquoi alors sort-on encore des jeux solos sur PC ? Encore une fois la réponse est assez déprimante : de plus en plus, c'est pour rentabiliser les jeux console. En effet, quand on sort un jeu sur console, il faut payer d'importants royalties au « console holder » : Sony, Nintendo ou Microsoft pour la X-Box. Sur PC, c'est gratuit. La tendance ces derniers temps est donc de développer un jeu pour console, puis, dans un second temps, de le transposer sur PC. Le titre bénéficie ainsi d'une présence supplémentaire dans les rayons des magasins. Et comme ça ne coûte pas grand-chose de transposer un jeu sur PC, il faut vendre beaucoup moins de copies pour atteindre le seuil de rentabilité et commencer à faire des bénéfices. Pour sortir de cette situation mortifère, il faudrait trouver une solution anti-copie efficace. Avec la démocratisation des périphériques de copie, d'Internet, l'élargissement de la bande passante et l'imparable simplicité des outils peer to peer… nous ne sommes pas sortis de l'auberge.

CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75

Propositions de programmes, images, maps, etc. à intégrer au CD de Joy : **cdromjoystick@hfp.fr**

Problèmes techniques : **www.hotline-pc.org**

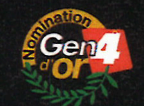
Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site **www.admifrance.gouv.fr**

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquants, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15 - Fax : 01.41.34.93.90

Tips, soluces, astuces, etc. :
casque@hfp.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : JEUX CRACK

Emails de la rédaction :
Ackboo@hfp.fr - Arctor@hfp.fr
Casque@hfp.fr - Iansolo@hfp.fr
Fishbone@hfp.fr - Gana@hfp.fr
Peteboule@hfp.fr - Pom2ter@hfp.fr
Tbf@hfp.fr - Tarace@hfp.fr

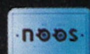
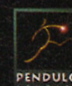
RESPECT 2 MADRID*

	PC team	l'ORDINATEUR INDIVIDUEL		LOADING LA PASSION DU JEU VIDEO	
92 %	92%	8/10	17/20	17/20	9/10
	JeuxVidéo	GameKult.com			
18/20	16/20	Hit - 7/10	8,5/10	17/20	17/20



Runaway
A ROAD ADVENTURE

"Jouissif" LOADING MAG "Un pur plaisir de jeu" PC FUN
"Une grande aventure" JEUXVIDEO.COM "A se procurer absolument!" MICROMANIA.FR
"Le meilleur jeu de l'année ?" GAMELIVE "Un must" JEUXVIDEO MAG
"Des énigmes tordues idéales pour faire durer le plaisir " GAMEKULT
"Le meilleur jeu 100% aventure de l'année" GEN 4 "Un petit bijou" PC TEAM

CD PC  www.runaway-lejeu.com  

*Zizou au Real et un petit studio madrilene qui nous sort un grand jeu qui cartonne, ça le fait non ?

Pomme de terre au four

Je vous écris pour pousser un coup de gueule sur le test de Runaway de M. Pomme de Terre. Je lis chaque mois plusieurs magazines spécialisés dans les jeux vidéo PC et votre magasine est le seul à avoir donner une note aussi faible à ce jeu. Un exemple :

Gen4 = 92 %
Commentaires : énigmes logiques + humour omniprésent
Résultat : Gen4 lui donne un Gen4 d'Or

Joystick 5/10
Commentaires : énigmes illogiques + dialogues très longs et très faibles
Résultat : Joystick le qualifie de « gros gâchis »
Cherchez l'erreur ! Il suffit d'allez voir sur la page d'accueil du site du jeu www.runawaylejeu.com pour se convaincre qu'il a été accueilli à bras ouverts par la presse... mais pas par vous ! Pourquoi ? Est-ce l'avis de M. Patate ou l'avis de toute la rédaction ? Il critique une présentation trop longue, mais c'est bien ce qui met dans l'ambiance d'un jeu avant de jouer, non ? M. Patate dit, je cite : « Les énigmes sont assommantes de bêtise. La jolie fille est dans un lit d'hôpital. Pour la réveiller, on apprend qu'il faut l'asperger d'eau mais elle est trop lourde pour la traîner jusqu'à la salle de bains ! La pauvre fait 50 kg à tout casser, le héros est une baraque et la fameuse salle de bains est à 3 m ! .... N'importe quoi ! » Il oublie de préciser qu'il n'y a pas de robinet à la douche de cette même salle de bains, du coup, pas d'eau, c'est sûr qu'en exposant les énigmes comme ça, elles paraissent illogiques ! C'est à se demander si M. Patate n'a pas un parti pris sur ce type de jeux. S'il n'aime pas les jeux point & click, pourquoi lui avoir donné le test ? Tout ça pour dire que je suis un grand fan des jeux Point & Click d'antan. J'ai beaucoup aimé celui-ci.

Julien

Fichtre, je me fais drôlement arroser. Le même jour, j'ai tout de même reçu le mail suivant :

Merci à vous d'exister. J'ai un exemple flagrant de votre professionnalisme : la plupart des tests sur le jeu Runaway prétendent que c'est une bombe dans la lignée des jeux Lucas de la grande époque, alors que j'y ai joué : il est tout juste médiocre. Ne désespérons pas, Full Throttle 2 pourra peut-être relancer ce genre tombé dans l'oubli.

Raphaël

Je préciserai avant tout que je n'ai rien inventé : dans « l'énigme » de la fille endormie qu'il faut réveiller en l'aspergeant d'eau (super l'énigme), quand on clique sur la frêle demoiselle, l'interface dit bien « Elle est trop lourde pour être transportée ». La douche est effectivement hors service, mais ce n'est pas le cas des lavabos juste à côté ni des toilettes. J'aurai personnellement essayé de l'asperger avec ça avant... de déclencher d'une manière fort alambiquée l'alarme d'incendie dans tout un hôpital ! Cette solution continue à me sembler désespérément absurde. Il y a aussi ces objets qui apparaissent par magie dans un lieu auparavant vide, une fois qu'on a adressé la parole à un personnage (rien de plus énervant). Et les actions, sans rapport entre elles, qu'il faut pourtant faire dans un ordre précis tellement le programme est mal fait. Bref, je ne suis pas là pour refaire le test. Pour répondre à votre question, non, les jeux ne sont qu'exceptionnellement distribués par le rédacteur en chef, nous les choisissons en fonction de nos affinités. Et non, je ne suis pas le seul de la rédaction à penser que Runaway est un jeu médiocre : après mon test, TBF et Trazom (de Joypad) ont voulu vérifier par eux-mêmes : le graphisme est alléchant et, en grands fans de ce type de jeux, ils ne pouvaient pas résister à la tentation de juger par eux-mêmes. Déçus, ils sont parvenus aux mêmes conclusions que moi. Plus généralement, quand les jeux se font rares dans un genre, il est normal d'être moins regardant quand à la qualité de la production. Ce fut longtemps le cas des jeux de plate-forme sur PC par exemple. Aujourd'hui ce sont les jeux d'aventure. Mais que cela ne nous rende pas aveugles. Runaway n'est tout de même pas le premier jeu d'aventure « Point & Click » de l'histoire. Nous avons des maîtres étalons pour les juger : d'anciens bons jeux. Escape from Monkey Island ou Stupid Invaders, sans être révolutionnaires, étaient tout de même d'une autre trempe. La bonne nouvelle, c'est que le succès de Runaway ne manquera pas de mettre la puce à l'oreille des développeurs : nous sommes nombreux à vouloir des jeux d'aventure et je crois que le message est passé. Espérons que dans ces titres à venir, il ne faudra pas cliquer sur la cafetière, puis sur l'œil du nounours en peluche pour que le roi des autruches danse la rumba avec Pinpin le pingouin, ce qui aura pour effet (fort inattendu) d'ouvrir un passage secret.

Le psychotique du mois

Avant, c'étaient les jeux de rôle, maintenant, c'est au tour des jeux vidéo ! J'en ai marre qu'on répète à la télévision que les jeux vidéo rendent fou, violent, asocial, anorexique, abruti, épileptique, bizarre ou retardé sexuellement ! Je suis médecin et, avec l'aide de quelques collègues, je prépare un épais dossier pour en finir avec ces absurdités. Comme moi, ils sont joueurs depuis leur enfance et nous en avons ASSEZ de ces médias qui sont prêts à toutes les manipulations pour épicer leurs reportages cyniquement bidonnés !

Docteur Sammy M.

Entièrement d'accord et nous attendons les résultats de votre étude avec impatience. Voici d'ailleurs une lettre qui ne pourra que vous rassurer quant à la santé mentale de nos lecteurs :

Le Cosmos sera Groovy ou ne sera pas. Je ne veux pas sortir du ghetto de la 2D pour entrer de force dans une prison mille milliards de fois plus terrifiante : la ténébreuse et sinistre 3D, aussi glaciale qu'un cristal parfait. Qu'on pulvérise la 2D ? O.K. ! Mais à condition de désintégrer aussi la 3D, puis de mixer les débris de tout le bazar afin de mouler un cosmos nouveau en 23D, méga sensuel, plus que parfait, groove, bleu marine, plein de clarté et de mystère. Je veux que la terre soit un frelon lyrique qui inocule le venin infiniment subversif de la poésie afin de faire passer la température de notre bulle espace temps à un niveau voluptueusement tempéré. (...)

Bâl

Cela dit, c'est plutôt joliment écrit. Ça se trouve, l'auteur ne se drogue même presque pas.

Redevance PC

Je vous écris suite à la news que vous avez publiée page 46 du Joystick 146 « Adieu VHS je ne t'aimais pas ». En effet, vous précisez qu'une personne ne possédant qu'un PC pour regarder la télé ne devrait pas payer la redevance. Je me trouve justement dans la situation que vous décrivez dans cette news.
Et suite à différentes recherches que j'ai pu effectuer, cette information est fausse. Une de mes premières recherches a été de téléphoner au service de redevance de l'audiovisuel. Il m'a été précisé qu'un PC avec une carte tuner était assujetti à la redevance télé. La seconde recherche que j'ai fait a été de trouver un texte de loi pour confirmer l'appel téléphonique précédemment évoqué : Décret n°92-304 du 30 mars 1992, relatif à l'assiette et au recouvrement de la redevance pour droit d'usage des appareils récepteurs de télévision (consultable sur www.legifrance.gouv.fr). Il y est clairement expliqué que « tout dispositif permettant la réception de la télévision est considéré comme appareil récepteur de télévision (...) », donc assujetti à la redevance.

Estelle Perret (dont le mari va être tout étonné de trouver une lettre de sa femme dans son mag préféré)

Merci beaucoup pour ces précisions !

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@hfp.fr. Pour le papier quadrillé avec la petite marge à gauche, c'est Joystick magazine, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex

Il était une fois VOTRE conquête de l'Ouest

Devenez le plus riche propriétaire terrien de l'Ouest.

Construisez votre ranch, engagez des cowboys et élevez du bétail pour faire prospérer votre affaire.

Attention cependant aux indiens et aux hors la loi qui tenteront de vous piller! Vous serez sûrement amenés à jouer du six coups !

FAR WEST

www.farwest-game.com






Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com




©2002 by Phenomedia AG, developed by GreenWood Entertainment, published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective companies.

1993__SOMALIE

1993__SOMALIE

LE PAYS EST PLONGÉ
EN PLEINE GUERRE CIVILE

UN SEUL OBJECTIF :
LES ARRACHER À L'ENFER

DELTA FORCE®

BLACK HAWK DOWN™



© 2003 NovaLogic, Inc. NovaLogic, le logo NovaLogic et Delta Force sont des marques déposées de NovaLogic, Inc. Le logo Delta Force, Black Hawk Down et le logo Black Hawk Down sont des marques déposées de NovaLogic, Inc. Toutes les autres marques et logos sont la porpriété de leur détenteurs respectifs.

www.novalogic.com



NOVALOGIC®

PC CD-ROM



Aussi beau, mais plus joli

C'est pas pour me vanter, mais j'y ai joué. Trois bonnes heures au moins. Je suis « l'homme qui a joué à Homeworld 2 ». Désormais, je tourne dans les petits villages de province, j'appose mes mains sur les enfants lépreux, et je les guéris. Je fais aussi les eczémas, les prurits, les psoriasis et les furoncles de petite taille. Malgré toutes mes suppliques, je n'ai pas pu partir avec une version dans mes valises, je vais donc vous raconter mes souvenirs, et tenter de vous faire comprendre pourquoi Homeworld 2 devrait être tellement supérieur à son prédécesseur…

Durant les premières minutes, Homeworld 2 semble être une copie carbone de Homeworld. J'avoue avoir écouté d'une oreille distraite la mise en place du scénario (une énième histoire de combats pour la survie d'une race contre de vilains extraterrestres détenant « le pouvoir des anciens »). En revanche, Relic nous a fait exactement le même coup pour la séquence d'introduction : un lent zoom sur le majestueux vaisseau mère (qui gardera d'ailleurs le look qu'on lui connaît) avec l'Adagio de Barber en fond sonore, ponctué de quelques voix radio raisonnant dans le vide spatial. La grande classe. La prise en main ne posera sûrement aucun problème, car l'ergonomie semble être un modèle du genre. La caméra se contrôlera presque comme dans le mode Spectateur d'un shoot 3D, on ne sera plus tout le temps « collé » aux vaisseaux, on pourra choisir son point de vue beaucoup plus librement en faisant des déplacements latéraux, des zooms à la molette, etc. L'écran de jeu restera aussi pur qu'avant, il n'y aura pas le moindre icone parasite. Pour lancer une construction, on aura droit à une interface semi-transparente simple mais classe, on ne sera plus obligé de « sortir » du jeu comme avant – un bon point pour l'immersion.

J'avoue que dans les premières secondes, je n'ai pas trouvé qu'il y avait une différence flagrante en termes de qualité visuelle entre Homeworld 1 et 2. Même palette de couleurs, même look des vaisseaux, même traînée des réacteurs… Mais en regardant de plus près, les progrès sautent aux yeux : les textures seront nettement plus détaillées, le design de certaines unités sera plus alambiqué, etc. Lors des combats, ce sera encore plus évident, avec des effets graphiques beaucoup plus nombreux et des explosions impressionnantes. La gestion des dégâts sur les unités a été très améliorée, particulièrement sur les gros vaisseaux style croiseur et frégate où certaines parties seront en train d'exploser tandis que d'autres n'auront pas une égratignure. Le background gagnera en détails, avec des fonds étoilés plus riches que dans le premier Homeworld, mais c'est surtout au niveau des maps que les plus gros changements vont se produire. Elles seront désormais remplies d'objets divers allant du champ d'astéroïdes au nuage de poussière. Ce ne sera plus le déprimant vide spatial dont on se plaignait sur les majorités des cartes de Homeworld, on pourra maintenant se repérer dans l'espace en se servant de ces éléments, et ils auront aussi un vrai impact sur le gameplay.

PAR ackboo

GENRE : STRATÉGIE SPATIALE EN TEMPS RÉEL
ÉDITEUR : SIERRA
DÉVELOPPEUR : RELIC ENTERTAINMENT CANADA
SORTIE PRÉVUE : ETÉ 2003

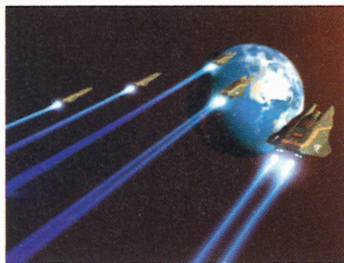
HOMEWORLD 2 HOMEWORLD 2 HOMEWORLD 2 HOMEWORLD 2

HOMEWORLD 2

HOMEWORLD 2

Senseurs et sans reproche

Le gameplay justement, c'est sûrement là où les nouveautés sont les plus attendues. Joshua Mosqueira, le Lead Game Designer du jeu, nous donne déjà pas mal de détails sur les évolutions à prévoir dans la longue interview qui suit. Comme je vous l'avais dit le mois dernier, la gestion des senseurs devraient jouer un rôle beaucoup plus important dans la stratégie, on passera plus de temps à essayer de savoir où se trouve l'ennemi et ce qu'il est en train de produire. L'interface de la vue globale des senseurs, déjà présente dans Homeworld mais peu utilisée, a été modifiée pour être plus jouable. Les déplacements des vaisseaux y seront notamment plus faciles. Autre changement de taille, l'apparition de différents sous-systèmes sur le vaisseau mère qui pourront être attaqués et détruits indépendamment. Il sera possible d'effectuer des tactiques de « hit and run » sur certains sous-systèmes importants du vaisseau mère (laboratoire de recherche, hangar de production d'une classe particulière d'unités...) sans être obligé de le détruire intégralement.

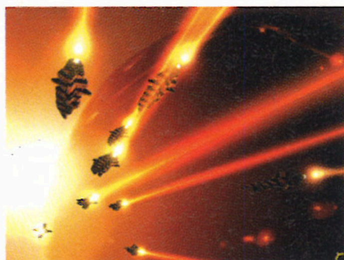


Du beau, du bon, du profond

J'avoue que j'ai été un fan déçu du premier Homeworld. Après avoir tripé un bon paquet de nuits sur la beauté du design et l'originalité du jeu, je me suis finalement rendu compte qu'il n'était pas aussi riche que son emballage le laissait espérer. D'après ce que j'ai pu voir de Homeworld 2, il ne me refera pas le même coup. Derrière l'aspect esthétique, Relic semble avoir cette fois-ci donné au jeu une solide dimension stratégique. Ça devrait se sentir dans la campagne solo, mais surtout dans le multijoueur qui a été particulièrement étudié par l'équipe de développement. Bien évidemment, il faut garder les précautions d'usage, attendre de mettre la main sur une version jouable et la disséquer en LAN pendant des heures autour d'une pizza... Mais a priori, c'est un grand RTS qui déboule cet été sur nos machines.

Interview JOSHUA MOSQUEIRA de Relic Entertainment

Joshua Mosqueira est le Lead Game Designer de Homeworld 2. Après un diplôme d'étude de cinéma et de littérature anglaise décroché à Montréal, il a commencé sa carrière en écrivant des jeux de rôle papier. Il est ensuite passé au jeu vidéo en bossant sur Spider-Man 2 chez Activision, puis sur Impossible Creatures, avec le créateur de Homeworld, Alex Garden.



Joystick : Quelles seront selon vous les principales différences, en termes de gameplay, entre Homeworld 1 et Homeworld 2 ? Diriez-vous que ce nouvel épisode sera plus stratégique ou plus tactique que le précédent ?

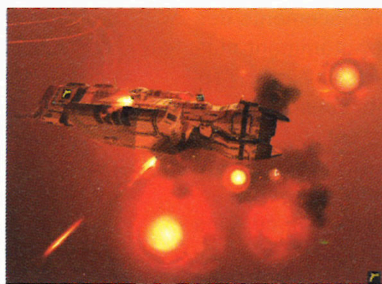
Joshua Mosqueira : Les éléments stratégiques de Homeworld seront préservés, mais nous allons donner nettement plus de possibilités au joueur au niveau de la tactique et de la spécialisation, afin qu'il puisse choisir différentes voies pour arriver à la victoire. Il n'y aura aucune stratégie qui marchera mieux que toutes les autres. Tous ces choix tactiques, par exemple celui de vouloir attaquer un sous-système du vaisseau mère plutôt que les collecteurs de ressources, devraient donner une nouvelle fraîcheur au gameplay.

Allez-vous apporter des changements au niveau du système de ressources ? Est-ce que ça sera exactement comme dans Homeworld 1, ou est-ce qu'il y aura des différences concernant le micro-management des collecteurs, ou même de nouveaux types de ressources ?

Il n'y aura toujours qu'une seule ressource dans Homeworld 2, les fameuses RU (Ressource Units). Nous sommes encore en train de faire quelques réglages concernant cette partie-là du jeu, mais les RU devraient pouvoir se récupérer de plusieurs façons :

- Par le « Salvage » classique : récolte rapide de petites poches de ressources ou des débris laissés après les combats.
- Dans les astéroïdes. Ils seront 15 % plus lents à récolter, mais les champs d'astéroïdes seront assez nombreux et plutôt grands.
- Dans les nuages de poussière et les nébuleuses. Ils seront assez rares et leur récolte sera longue (25 % de temps en plus). En revanche, ces objets stellaires pourront aussi servir à camoufler les vaisseaux. En leur tirant dessus, on pourra les charger en électricité pour endommager les unités qui s'y cachent.

Pour équilibrer récolte et dépense de RU, il y aura un ratio optimal entre les collecteurs de ressources, la taille des poches de ressources et l'endroit où ces dernières seront stockées (transporteur et raffinerie mobile). Des jeux comme Age of Mythology ont tout juste commencé à explorer le principe des entrepôts de ressources mobiles, mais il n'y a pas eu de vraies nouveautés depuis Homeworld, alors que cela enrichit énormément les possibilités stratégiques. Les joueurs pourront étendre leur zone de récolte dans plusieurs locations simultanément pour ramasser plus de ressources, mais risqueront aussi de disperser leur force. Savoir s'il faut s'étendre pour récolter des ressources lointaines ou au contraire fortifier ses positions sera un élément stratégique très important en multijoueur.



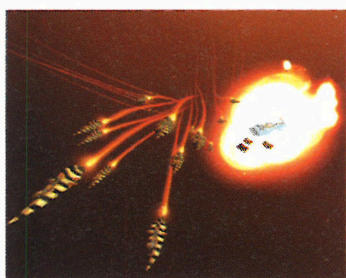
Après les « Capital Ships », une nouvelle classe de vaisseaux encore plus balèze fera son apparition : les « Super Capital Ships ». Ça devrait par exemple être de gros croiseurs capables de produire eux-mêmes des chasseurs.

De ce que nous avons pu voir du jeu, la gestion des senseurs semble jouer un rôle très important dans la stratégie. Avec toutes les améliorations de la vue Senseur, n'avez-vous pas peur que les joueurs passent leur temps à bouger



des petits icones sur cette map globale, plutôt qu'à profiter du graphisme 3D détaillé de la vue classique ?

Nous nous sommes attachés à améliorer les bons côtés de Homeworld tout en réduisant ses faiblesses. Par exemple, nous avons gardé le même mode de contrôle pour la caméra, mais en ajoutant de nouvelles fonctionnalités pour donner plus de liberté, comme le fait de pouvoir « straffer ». Nous avons aussi créé une nouvelle interface en semi-transparence qui permet de ne jamais quitter l'écran de jeu principal pour construire des unités ou lancer des recherches. Mais la réponse à votre question, c'est qu'il y a tellement de belles choses à admirer que les joueurs ne passeront sûrement pas tout leur temps en mode Senseur.



Les cartes de Homeworld 2 semblent nettement plus « peuplées » que celles du premier Homeworld. Pouvez-vous nous en dire plus sur les objets que nous verrons sur les champs de bataille de HW2, et la façon dont ils devraient modifier le gameplay ?

L'utilisation des nébuleuses, des nuages de poussière, des mégalithes spatiaux, des débris et des astéroïdes sera en effet une des principales améliorations apportées par Homeworld 2. Tout en servant de repères visuels dans l'espace, ils auront aussi une grande importance stratégique et serviront à rendre le monde plus « crédible ». Les objets spatiaux étaient très limités dans le premier Homeworld, et nous sommes impatients de voir la réaction des joueurs lorsqu'ils découvriront ce que nous en avons fait dans Homeworld 2 !



Nous avons vraiment voulu créer un « champ de bataille vivant » (ndr : « living battlefied » en version original) dans ce nouvel épisode. Ce n'est pas facile à faire sur une carte spatiale, mais nous sommes contents du résultat. Les nuages de poussière bloqueront les senseurs, les nébuleuses causeront des problèmes techniques dans les vaisseaux, les mégalithes pourront abriter des sous-systèmes (ndr : les bases de recherche ou les usines de production de vaisseau qu'on ne trouvait avant que sur le Mothership). Bref, l'espace sera bien rempli.

Combien de vaisseaux et de classes d'unités différentes verrons-nous dans le jeu final ? Est-ce qu'il y aura des unités complètement nouvelles avec des compétences spéciales ?

Nous gardons tout ça secret, nous voulons vous laisser la surprise de la découverte lorsque vous jouerez au jeu. Mais tout ce que vous espérez devrait y être.

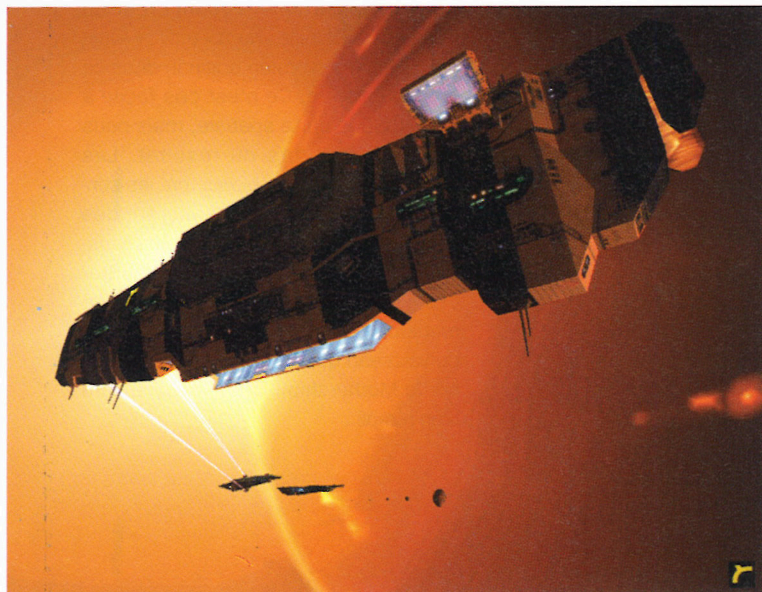
Quelle sera la taille des vaisseaux appartenant à la nouvelle classe « Super Capital » ? Certains parlent de vaisseaux 5 ou 6 fois plus gros qu'un vaisseau mère. Quelle sera leur utilité ? Pourra-t-on s'en servir en combat ?

Il y aura bien sûr différentes tailles pour les vaisseaux, mais rien ne sera plus gros que le vaisseau mère, excepté quelques vestiges de civilisations disparues qui flotteront dans l'espace. Ce ne seront pas vraiment des vaisseaux, mais plutôt des éléments du décor qui auront parfois une certaine utilité. Les vaisseaux pourront par exemple se cacher derrière. Mais vous en saurez plus en visionnant le trailer de Homeworld 2 que nous devrions dévoiler bientôt.

D'un point de vue technique, quelles sont les améliorations principales du moteur 3D ? Est-ce que vous pouvez déjà nous donner une configuration recommandée pour le jeu ?

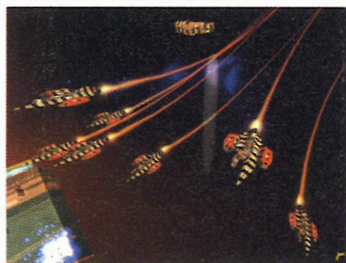
Nous sommes vraiment très heureux de ce que nous avons pu faire avec les nouvelles cartes graphiques de NVidia et ATI. Ils ont fait de gros efforts pour que





« Les éléments stratégiques de Homeworld seront préservés, mais nous allons donner nettement plus de possibilités au joueur au niveau tactique. »

les développeurs puissent livrer des jeux visuellement impressionnants. L'une des nouvelles fonctionnalités que nous utilisons est le Pixel Shader, elle nous permet d'avoir des textures éclairées au pixel près. Cela apporte beaucoup de réalisme aux hangars ou aux passerelles des gros vaisseaux. Grâce aux « Specular Maps », qui sont un autre aspect du Pixel Shader, nous pouvons aussi appliquer des dommages sur des surfaces réfléchissantes. Les joueurs pourront ainsi voir très précisément les dégâts sur leurs vaisseaux. Toute la gestion de l'éclairage dynamique devrait aussi vous impressionner. En regardant passer une flotte, vous pourrez voir des gros croiseurs projeter leur ombre sur les vaisseaux voisins. D'un point de vue purement technique, nous disposons d'un programme de gestion des vertex qui redirige tous les calculs géométriques sur la carte graphique pour laisser le CPU réaliser d'autres tâches comme la modélisation physique, la dynamique de vol des unités et l'Intelligence Artificielle. Le moteur gérera aussi le bump-mapping, qui sera notamment utilisé sur les astéroïdes. Concernant les spécifications matérielles, si vous pouvez jouer à Command & Conquer Generals dans de bonnes conditions sur votre machine, alors Homeworld 2 tournera sans problèmes.



Pouvez-vous nous en dire plus concernant la partie multijoueur ? Prévoyez-vous de nouveaux types de jeu en réseau ?

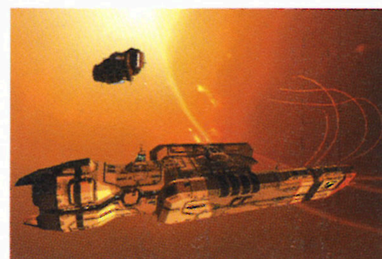
Nous avons déjà terminé quelques cartes et des modes de jeu en réseau permettant à 6 joueurs de s'affronter en skirmish, par équipe ou suivant un scénario. Je pense que l'amélioration principale devrait être le contenu créé par des fans du premier Homeworld qui sera disponible très rapidement après la sortie du jeu. Pour le gameplay multijoueur, nous pensons que la présence des sous-système, des nuages de poussières et d'autres facteurs environnementaux devrait nettement enrichir les parties. Nous sommes actuellement en train de tester différents autres modes de jeu avec notre système de script SCAR. Pour l'instant, tout ce que nous pouvons dire est « wait and see ».

Les fans de Homeworld ont développé des mods très impressionnants. Quelle sera votre politique concernant le support des mods dans Homeworld 2 ? Comptez-vous sortir des éditeurs de maps, de scénario ou de missions ?

Quelques-uns de nos outils seront disponibles au téléchargement dès que nous les aurons améliorés et documentés. D'autres outils demanderont une licence Maya 3.0 pour fonctionner. Nous dévoilerons tous les détails cet été, juste avant la sortie du jeu. Le Relic Developer Network (www.relic.com/rnd/index.php) supportera bien sûr notre produit.



Oui, les photos d'écran fournies par Relic sont très rougeoyantes. Peut-être en hommage au noble idéal communiste. Rassurez-vous, toutes les cartes ne seront pas comme ça, il y en aura à dominante bleutée, verdâtre, blanche...



Tom Clancy's SPLINTER CELL™

La mission continue sur ton mobile.



(1) Série limitée Bouygues Telecom en offre Forfait et Nomad, dans la limite des stocks disponibles. Liste des magasins participants sur www.nokia.fr
(2) Offre de téléchargement valable du 26 mars au 3 juillet 2003. Coût d'envoi d'un SMS + 0,35 € puis prix par minute d'une communication WAP (détail des tarifs en vigueur dans le guide Bouygues Telecom)

www.nokia.fr

gameloft
WWW.GAMELOFT.COM



Bouygues Telecom

* Pour Relier les Hommes. Nokia © 2003. Tous droits réservés. Nokia et Nokia Connecting People sont des marques déposées de Nokia Corporation. Gameloft © 2002 Gameloft. Tous droits réservés. La marque Gameloft et les logos Gameloft sont des marques déposées de Gameloft SA. Splinter Cell est une marque de Ubisoft Entertainment accordée sous licence à Gameloft SA. Nokia invite ses clients à respecter la loi et la vie privée des personnes lors de l'usage d'appareils d'enregistrement de l'image et de la voix. Photos et document non contractuels. RCS Bobigny B552 013 839

NOKIA 3510i



Le coffret Bouygues Telecom Nokia 3510i Splinter Cell(1) comprend :

- la façade d'origine Nokia 3510i spécial jeu
- le jeu couleur Splinter Cell (hors coût de téléchargement)(2)

NOKIA
CONNECTING PEOPLE*

L'EXPÉRIENCE ULTI













*Jouez plus. Jouez *Live*. Jeu en ligne ou contenu téléchargeable non disponibles pour tous les produits. Les fonctions de jeu spécifiques sont décrites sur l'emballage du produit. © 2003 Microsoft Corporation. Tous droits
produits mentionnés à la présente peuvent constituer des marques commerciales

RETROUVEZ VOS AMIS.

Utilisez votre LISTE D'AMIS pour localiser vos alliés n'importe où, n'importe quand.

CRÉEZ VOTRE PROPRE IDENTITÉ.

Inventez-vous une identité (GAMERTAG) qui vous ressemble pour forger votre réputation, partout dans le monde.

VOS JEUX VOUS EN DONNENT PLUS.

Téléchargez de nouveaux niveaux, personnages, armes...

DÉFIEZ VOTRE ALTER EGO.

Trouvez rapidement un adversaire à votre taille avec la fonction OPTIMATCH™.

PARLEZ COMME VOUS JOUEZ.

Causez tactique, chatez avec vos potes et incendiez vos adversaires en live avec le micro-casque Xbox Communicator.

ENVIE D'EN SAVOIR PLUS ?

Rendez-vous sur xbox.com/fr/live

ME DE JEU EN LIGNE.

Matériel requis pour jouer sur le Xbox Live™ : une console de jeu vidéo Xbox™, une connexion Internet haut débit, un kit de démarrage Xbox *Live* (inclut 12 mois d'abonnement au Xbox *Live*, le micro-casque Xbox Communicator et 3 démos jouables Xbox *Live*) et une carte de crédit en cours de validité.

PLAY MORE
PLAY LIVE*



Pour savoir si un jeu est jouable sur Xbox *Live*, vérifiez la présence du logo Xbox *Live* sur la boîte.

XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE

réservés. Microsoft, Xbox, les logos Xbox et Xbox *Live* sont soit des marques déposées, soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats-Unis ou dans d'autres pays. Les noms des sociétés et des de leurs propriétaires respectifs. Abonnement à Xbox *Live* vendu séparément.

Stunt CAR Crammond



Geoff Crammond, l'illustre game-designer responsable de la série des Grand Prix mais aussi de Sentinel (un jeu qui a certainement dû lui valoir quelques millions d'heures de psychanalyse), se remet enfin au boulot. Point de surprises pour le thème, puisque c'est encore à un jeu de caisses qu'il va s'attaquer. Là où ça devient prometteur, c'est qu'il se lance dans Stunt Car Racer, un remake du hit des années 80. Aucune idée de qui pourrait bien le publier et l'éditer, mais quelque chose me dit que ça se bouscule déjà au portillon.

Télex

Nouvelle mutation découverte à Tchernobyl : après exposition aux radiations, un ver, qui auparavant se reproduisait tout seul, a acquis la faculté de copuler avec ses congénères. Ackboo y passera ses vacances pour tenter sa chance.

DITO

Marc Levy

Je me suis mis un jour à écrire pour raconter des histoires à l'homme que deviendrait mon fils, avec pour idée fixe que lorsqu'il les lirait, il aurait le même âge que celui que j'avais en les écrivant. Après avoir publié mon premier manuscrit, et en dépit de ce que l'intérêt qu'y portait Steven Spielberg aurait dû avoir comme effets rassurants, je me demandais, rongé d'inquiétude, pourquoi Joystick semblait lui faire un effet bien plus considérable que le roman que je lui avais écrit. C'est ainsi qu'un soir, dès qu'il fut endormi, je me faufilais dans sa chambre en empruntant les techniques d'infiltration de Solid Snake et récupérais très discrètement l'objet de ma jalousie. Après avoir vérifié que la respiration de mon fils restait inchangée, je retournais à pas feutrés dans ma chambre, prenant mille précautions pour refermer sa porte, et m'installais sous mes draps avec une lampe de poche pour lire ce qui retenait toute son attention, parfois pendant trois semaines. Je dois avouer m'être souvent demandé s'il le lisait ce satané journal, ou s'il l'apprenait par cœur. Bref, me voici donc une nuit en train de compulser frénétiquement le magazine. Tourner les pages sans faire de bruit fut relativement facile, mais c'est après que tout s'est compliqué... Ne pas rire, surtout ne pas rire aux vannes d'Ackboo, d'Ivan Le Fou et de monsieur pomme de terre... Et puis, il y a eu les pingouins... Et quelques minutes plus tard, mon fils, debout devant mon lit, me demandait ce que je faisais sous les draps à rire tout seul et s'il pouvait dormir sans que je le réveille avec mes gloussements bruyants. Je me suis relevé brusquement. Il paraît que j'avais l'air très marrant avec mon Joystick caché dans le dos. Depuis, chaque début de mois, c'est à celui de nous deux qui réussira à prendre Joystick en premier et à trouver où aller se cacher avec. Trois romans plus tard, je continue d'écrire des histoires à l'homme qu'il deviendra, ayant définitivement renoncé à rivaliser avec notre magazine culte, où d'autres (je veux bien être sportif mais quand même, je ne vais pas en plus les nommer) écrivent les textes qui le font rire aujourd'hui, et compte tenu de mon état en lisant Joystick, qui continueront à le passionner et le faire rire pendant de longues années. Sans rancune, merci à toute votre équipe.

PS : Si en lisant cet édito, il ne me fait pas au moins un sourire, je pars écrire en Laponie.

Apple, c'est déjà hier

Pendant des années, dans la fausse bataille technologique qui l'oppose au reste du monde, Apple s'est souvent retranché derrière un bel effort de design, quelques marmots et professeurs ne captant rien à l'informatique, mais aussi derrière des éditeurs de renommée tels qu'Adobe, afin d'essayer de prouver que leurs ordinateurs étaient les plus performants. Et cette semaine, ça a été la rupture. Le site d'Adobe, la même boîte qui a maintenu Apple en vie en l'imposant sur les chaînes graphiques du monde entier, a montré un Power Mac se faisant bouffer par un PC. C'était précisément sur un test de vitesse utilisant After Effects. Mais que va-t-il leur rester ?

L'odyssée de la Science



Je n'arrête pas de tomber sur des articles qui parlent de ça, alors je pense que c'est de mon devoir de vous en parler, vu que la communauté scientifique semble tout excitée : des gens en blouse blanche de l'université de Rochester viennent de mettre au point un appareil portable capable de ralentir la lumière à une vitesse d'environ 200 km/heure. Auparavant, il fallait une grande pièce bourrée d'électronique encombrante pour arriver au même résultat. Aucune idée de ce à quoi ça peut bien servir, mais il paraît que ça va révolutionner les télécommunications. Si ça permet de télécharger des vidéos d'orgies de pingouins plus rapidement, ça m'intéresse.

Comment on se la pète

Alors ça, c'est rudement rigolo. Figurez-vous que l'écrivain Marc Levy, auteur des romans « Et si c'était vrai ? » (dont les droits ont intéressé Spielberg), de « Où es-tu ? » et de « Sept jours pour une éternité », est un gros fan de Joy, tout comme son fiston. Du coup, on lui a demandé d'écrire l'édito de ce fantastique journal qu'est Joystick et il a super gentiment accepté. Le mois prochain, ne ratez pas de nombreux tests signés Albert Camus, le sommaire CD par Platon, et dans 6 mois, la rubrique Matos par Stephen Hawkin (juste le temps qu'il la tape).

Marc Levy

Sept jours pour une éternité...



Sont têtus chez Microsoft

Ce n'est pour l'instant qu'une rumeur mais ça devrait être confirmé à l'heure où vous lirez ces lignes : Microsoft va une fois de plus donner un gros coup de hache sur les prix de sa Xbox. En Angleterre, de nombreux revendeurs affirment que le tarif passera à 129,99 livres, soit environ 200 euros. Cela mettra la console de Microsoft au même niveau que la GameCube, et carrément moins chère que la PlayStation qui, au prix officiel, est vendue à près de 170 livres outre-Manche. Évidemment, Microsoft va perdre un fric délirant en vendant ses consoles à ce prix-là, mais le dumping ne les dérange pas. Récemment, le chef de la division Xbox affirmait qu'il était prêt à flamber des milliards de dollars pour imposer sa console. Et les milliards de dollars, ce n'est pas ce qui manque dans les caisses de Microsoft.

Sévère, mais juste

Lu sur Slashdot.org : l'association regroupant les majors américaines du disque, la RIAA, vient encore de lancer un procès à sensation contre 4 étudiants de différentes universités du pays. Ces jeunes voyous sont accusés d'avoir organisé des systèmes d'échange de MP3 à la Napster via le réseau informatique de leur campus. Les avocats, la bave aux lèvres, réclament 150 000 dollars de dommages par chanson téléchargée, le maximum permis par la loi ricaine. Cela ferait monter l'ardoise à 97 000 milliards de dollars (oui oui, 97 avec 12 zéros derrière) pour l'un de ces étudiants, soupçonné d'avoir fait transiter près de 700 000 morceaux illégaux. Là c'est sûr, même en faisant cuire des burgers au fast-food du coin pendant 3 millénaires, il n'arrivera jamais à rembourser.

Tout le génie anglais



Lors d'un salon anglais consacré à la maison, 2 étudiants d'une université du coin se sont fait remarquer en proposant des objets idiots connectés à Internet. Le premier est une planche à couper munie d'un processeur et d'un petit écran. L'idée est que le cuisinier télécharge des recettes depuis le Net tout en hachant ses oignons sur l'ustensile. Génial. La seconde grande innovation de ces petits génies est un objet censé remplacer le rouleau de PQ traditionnel. À la place, ils ont fabriqué une sorte de télescripteur qui récupérera des informations depuis Internet (cours boursier, résultat de loterie, actualité) et les imprimera sur le papier toilette. Grandiose. J'achète dès que ça sort, je mange un bon gros cassoulet bien gras et je file au petit coin pour m'essuyer le joyeux avec les articles de foxnews.com.

La pomme qui se transforme en melon

C'est la grosse rumeur du mois, elle vient du « Los Angeles Times » : Apple serait en négociation avec Vivendi pour racheter Universal Music. Les discussions auraient commencé en décembre dernier, Universal ayant proposé à Apple de prendre une participation minoritaire pour étoffer le catalogue d'artistes que la marque à la pomme compte offrir sur son futur service de téléchargement musical. Finalement, Steve Jobs a sorti sa calculette pour faire ses compte et s'est aperçu qu'il pouvait tout aussi bien bouffer intégralement Universal Music. Ne me demandez pas avec quel argent. Si Steve Jobs réussit son coup, il se retrouverait à la tête d'Apple, Pixar et Universal Music, ce qui en ferait l'un des P.D.G. les plus puissants de la planète. Peut-être même qu'il faudra arrêter de dire du mal de lui.

De Quake et d'eau fraîche

ULTIMATE ARENA

Dennis « Tresh » Fong, grand quaker devant l'éternel, a enfin lancé son service Ultima Arena. Cela faisait déjà quelque temps qu'on en causait dans les milieux autorisés, et notamment parmi les hordes de joueurs du CPL. Il semblerait bien que ça fonctionne enfin. L'idée, c'est une sorte de tournoi permanent enrobé d'un game service efficace. Le fan de FPS s'inscrit à un match, paye l'inscription avec sa carte bleue (sécurisée par Pay pal), et si lui ou son équipe remportent le tournoi, ils gagnent un prix en vrais dollars. Et dans le cas peu probable où vous vous lanceriez dans l'aventure, n'oubliez pas de déclarer vos gains dans vos revenus de l'année (c'est la ligne « quake AB45 » sur les formulaires de déclaration 2042 bis).

www.ultimatearena.com/games/homenewuser.jsp

200 g de bonheur

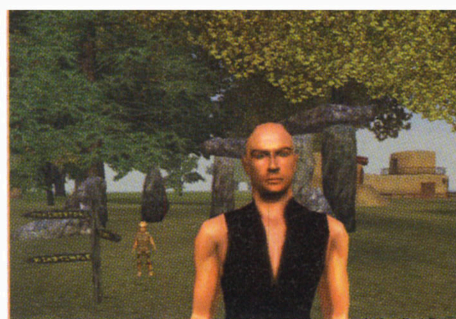
Pendant que j'écris, elle est tout contre moi. C'est ma compagne depuis plusieurs jours, on se ne quitte plus, on s'adore. Dès que je pose mes mains sur elle, elle fait des petits bruits aigus, j'adore ça. Oui, je suis définitivement amoureux de ma Game Boy Advance SP. Elle attend patiemment dans ma poche de chemise que je l'allume pour faire une partie de Advance War ou de Golden Sun. Quelle console fantastique. Selon Nintendo, 200 000 autres joueurs ont eux aussi craqué pour ce bijou rétro-éclairé durant le premier weed-enk de sa commercialisation en Europe. Une stat'intéressante : la moyenne d'âge des acheteurs était de 23 ans, ce qui montre que l'objet a réussi à séduire un autre public que la traditionnelle tranche des 8-16 ans. Le constructeur japonais compte écouler 20 millions de GBA SP dans les 12 prochains mois. Vu la qualité de la console et de sa ludothèque, il ne devrait pas avoir trop de mal.



Fausse joie



Enfin, des nouvelles de Duke Nukem ! J'attendais ça depuis tellement longtemps ! Je suis transporté de bonheur ! J'ai les larmes aux yeux ! Lisons fébrilement le communiqué de presse… Hum… D'accord… O.K., on s'en fout, vous pouvez vous rendormir. C'est juste 3D Realms qui, au lieu de nous envoyer des versions de Duke Nukem Forever, a décidé de rendre public le code source de Duke Nukem 3D. Génial. Surtout quand on ne pige pas une seule ligne de C++. C'est en licence GNU GPL, ça pèse 3,8 Mo et vous pouvez le récupérer à cette adresse : www.3dgamers.com/news/more/1049213085/



À vos souhaits

Bienvenue, ami lecteur, dans la news la moins intéressante de tout le magazine. Mutable Realms annonce le développement d'un nouveau MMORPG nommé Wish. Le jeu utilisera une technologie de serveur en cluster (rien à voir avec les céréales) capable de gérer des dizaines de milliers de joueurs simultanément dans un seul et même univers 3D. L'univers, justement, sera heroic-fantasy, histoire de nous changer de tous ces jeux de rôle massivement multijoueurs qui se déroulent durant les sixties. Un bêta-test public devrait commencer fin 2003, pour une sortie commerciale prévue en 2004. À peu près au même moment que World of WarCraft. Pas de chance.

Télex

7 habitants, une Poste, un café, une station d'essence, une église, une boutique de souvenirs et 2 pistes d'atterrissage : la ville d'Amboy a été mise en vente aux enchères sur le site eBay. Personne n'ayant voulu de ce trou minable, elle a été retirée des enchères après un mois fort humiliant pour ses habitants.

Pakistanais en détresse

Lu sur Yahoo.fr : les internautes pakistanais, en plus d'être sous le joug d'une dictature militaire approuvée par la CIA depuis de nombreuses années, vont avoir une nouvelle raison de se plaindre. L'agence des télécommunications du coin vient de bloquer au niveau national 1 800 sites pornos très prisés des surfeurs, afin de les protéger « d'influences néfastes et diaboliques ». Toujours sur Yahoo, on peut lire le témoignage d'un propriétaire de cybercafé à Karachi, la capitale, indiquant que la fréquentation de son établissement a baissé de 50 % depuis la mise en place de cette mesure. Un représentant des télécommunications pakistanaises affirme que 25 à 30 % des internautes du pays essaient toujours d'accéder aux sites bannis, mais il espère que les gens finiront par se tourner vers « des sites plus informatifs ». Oui, c'est bien connu, au bout de la 20e « erreur 404 » sur une page porno, on finit généralement par aller visiter des sites d'actu financières pour se calmer.



Episode2

On n'est jamais mieux servi que par les autres. Cet adage prend tout son sens aujourd'hui, puisqu'en me baladant sur le site de Blue's News, j'ai trouvé un lien vers une interview pleine d'intérêt de l'équipe de Arx. Ils y causent de leur premier titre, mais aussi de Arx II qui est en préparation.
On y découvrira entre autres des extérieurs, des personnages guerriers et voleurs plus intéressants à jouer, ainsi qu'une plus grande clarté dans les quêtes.
www.jeuxderoles.com/a/arx.htm

La Guerre à Bagdad



Le website officiel de la ville de Bagdad a vu son trafic Internet doubler depuis le début de l'intervention en Irak. En fait, son compteur a même explosé quand les accès ont atteint les 15 000 connectés par jour. Sur les forums, les visiteurs ont déposé des tas de mots d'encouragement ainsi que de savants conseils : « ...Gardez la tête baissée et faites attention aux bombardements. » D'excellentes recommandations qui seront certainement utiles aux habitants de cette petite ville de Tasmanie, au nom homonymique de la capitale irakienne et qui compte 650 habitants. Selon le porte-parole, les citoyens sont bien plus inquiétés par les feux de brousse que par l'Irak, ce qui peut se comprendre.

Columbia 2.0

Source : Yahoo.fr. « Aussi loin que je puisse me souvenir, aller dans l'espace a toujours été mon rêve. Je voulais voir jusqu'où je pourrais aller avant que l'on m'interne. » Ce sont les mots exacts de Steve Bennet, un fan de voyages spatiaux et qui pense être le premier à lancer une fusée privée dans l'espace. La Nova 2 (je frissonne à l'idée qu'il en a déjà existé une) sera expédiée depuis les États-Unis. Elle sera larguée à 5 000 m d'altitude sans personne à bord pour tester ses systèmes d'atterrissage. Moi je pense que s'ils l'expédiaient par Fedex ou DHL, elle irait nettement plus loin.



Worms 3

Team 17 nous présente quelques screenshots du troisième volet de son titre fleuve, Worms. Actuellement en développement, Worms 3 chamboulera un gameplay qui n'avait pas bougé d'un iota depuis 1995... en passant en vraie 3D. Il s'agit d'un cap difficile pour ce type de jeux, et quelques titres comme Lemmings ou Gauntlet y ont laissé leur peau. Pour respecter l'esprit du jeu, il sera toujours possible de générer ses cartes aléatoirement grâce à un système de modules pré-dessinés qui s'agenceront entre eux.



JEU COMPLET

WARRIOR KINGS
BATTLES
LA SUITE DE WARRIOR KINGS



RETROUVEZ TOUT L'UNIVERS WARRIOR KINGS
DANS CE STAND ALONE PLUS RICHE ET PLUS COMPLET

- TROIS MODES DE JEU SOLO ET MULTIJOUEURS : ESCARMOUCHE * VALHALLA * CAMPAGNE
- UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE UNIQUE : L'ORDINATEUR NE TRICHE PAS ET JOUE COMME UN VERITABLE JOUEUR
- JEU ENTIEREMENT EN 3D AVEC ZOOM ET CHOIX DU POINT DE VUE
- 5 VOIES D'EVOLUTION POSSIBLES
- 70 GENERAUX DE GUERRE A COMBATTRE
- EDITEUR DE GENERAL DE GUERRE (INEDIT)
- 50 UNITES DE COMBAT ET 70 BATIMENTS HISTORIQUES
- MODE MULTIJOUEURS OPTIMISE (JUSQU'A 8 JOUEURS EN LAN OU INTERNET)

PC CD-ROM

VERSION FRANÇAISE

EMPIRE

POWERED BY gamespy

diffusion

Le site français du jeu : www.warriorkingsbattles.com

Warrior Kings: Battles © 2003 Black Cactus Games Ltd. Published by Empire Interactive Europe Ltd. Warrior Kings: Battles, Empire and (E-face logo artwork required) are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd in the UK, Europe and/or other countries. GameSpy and the Powered by GameSpy design are trademarks of GameSpy Industries Inc. All rights reserved.

ADSL to the limit

Lu chez The Inquirer (www.theinquirer.net) : une firme américaine annonce avoir mis au point un chipset permettant de repousser les limites techniques de l'ADSL. La puce, baptisée eXtremDSLMAX, permettrait d'atteindre des taux de transfert de 50 Mbits par seconde en download (3 Mbits en upstream) sur les lignes téléphoniques classiques en cuivre. Ça signifierait, accrochez-vous bien, des téléchargements à 6,25 mégaoctets par seconde, soit un CD entier en moins d'une minute trente... Mieux encore, la distance entre le central téléphonique et les clients pouvant bénéficier de cette technologie serait de plus de 7 km, contre 3 à l'heure actuelle avec les technos ADSL classiques. Bref, un truc bien puissant qui, s'il arrivait en France, pourrait peut-être bien détrôner le Minitel.

JOURS DE FAITE

Parmi les mods conçus pour Half-Life, l'un des plus fameux est le célèbre Day of Defeat, sorte de clone totalement allumé de Medal of Honor. Comme son grand frère, il a suivi la voie royale puisqu'il va avoir droit, ultime consécration, à une commercialisation via Roger Activision lui-même. Au menu de la version boîte, 10 cartes inédites, de nouveaux modèles de personnages, l'armée anglaise, des centaines de nouvelles animations et quelques effets graphiques originaux. C'est pour juin 2003, qu'on nous dit, et faudra le jeu original, qui, lui, reste toujours chez Sierra.

Romero le gros mérou



Après un CDD de cobaye chez un grand fabricant de shampooing, John Romero vient de retrouver du boulot dans l'univers impitoyable du jeu vidéo. Que va donc nous pondre ce génie ? Tout simplement la conversion de Red Faction sur le nouveau téléphone de Nokia, le N-Gage. Pour ceux qui ne connaissent pas, il s'agit d'un appareil qui, tout en offrant les mêmes fonctions qu'un portable classique, permettra aussi de jouer à de vrais jeux. Le constructeur finlandais veut carrément concurrencer la Game Boy Advance ; on lui souhaite bien du courage. Romero se dit « très excité » de bosser sur ce projet, et affirme qu'il « prend son pied chaque minute » dans son nouveau boulot. Mais pourquoi donc ce type m'est-il aussi antipathique ? Ah oui, Daïkatana.



DiplOmatie à MÉTAUX

Dreamcatcher annonce qu'il sera l'éditeur du Super Power 2, actuellement en développement chez Golemlabs. Le premier Super Power est en bêta-test dans ce même numéro. Il s'agit d'un jeu de stratégie/diplomatie au tour par tour façon Supremacy. Nous sommes généralement des fans de ce genre de titres à la rédaction, mais celui-ci ne devrait pas rester dans les annales. Malgré quelques points positifs (nombreuses unités réalistes, possibilité d'envoyer des bombes nucléaires sur l'Angleterre ou d'autres pays inutiles), Super Power ne semble pas avoir la profondeur qu'on espérait. Le second épisode comportera des graphismes 3D, un mode multijoueur et une meilleure Intelligence Artificielle, mais n'arrivera pas avant la fin 2004.

Pseudopodes



Apple vient d'annoncer un nouvel iPod. Pas grand-chose de neuf ; un léger repositionnement des touches et une capacité portée à 30 Go. Après tout, ils s'en foutent : depuis la sortie de l'iPod, la firme détient près de 50 % du marché des lecteurs MP3. Mais les fabricants historiques de hi-fi ne l'entendent pas de cette oreille et sortent enfin leur « iPod Killer ». Samsung présente le Yepp YP-900, doté d'un HD de 10 Go, d'un encodeur MP3 ainsi que d'un émetteur/récepteur FM. Philips, quant à lui, planche sur le HDD100, en misant sur un disque dur de 15 Go et un design ravageur.



Télex

Lors d'un direct sur la chaîne britannique ITV, un lanceur de couteaux a entamé la tête de sa partenaire. Sa précédente associée avait quitté le job à sa troisième blessure.

Les tanks remplacent les Sims

La guerre réussit aux Américains : plutôt que d'acheter des nunucheries style Rollercoaster Tycoon ou un quelconque add-on des Sims, ils se refont l'invasion de Bagdad sur leur moniteur. Hop, le classement des meilleures ventes de jeux aux US à la fin mars :

1. Command & Conquer : Generals
2. Freelancer
3. The Sims Deluxe
4. Tom Clancy's Rainbow Six
5. BattleField 1942
6. The Sims : Unleashed
7. MS Zoo Tycoon
8. BattleField 1942 : Road to Rome
9. Sim City 4
10. MS Flight Simulator 2002

Oui, c'est nettement plus guerrier que d'habitude.

Rommel 3D

Je fais partie des 50 personnes en France qui jouent à Combat Mission II, géniale simulation tactique d'affrontements pendant la dernière guerre. Battlefront Games qui, comme son nom l'indique, n'est pas spécialisé dans les jeux de plate-forme, vient d'annoncer que leur prochain titre, actuellement en développement, se nommera Afrika Korps. Après la France et le front de l'Est explorés dans leurs 2 derniers jeux, c'est au tour de l'Afrique du Nord, de la Crête et de l'Italie de s'y coller.



FS4 vintage



Pour ceux qui n'ont pas eu la chance d'accompagner Ackboo voir Flight Simulator 2004 (à sortir cet été, comme d'hab), sachez que son site vient enfin d'être lancé ici : www.microsoft.com/games/flightsimulator/weather.asp. On pourra y admirer entre autres les superbes nuages qui tuent tout ce qui s'est fait jusqu'ici dans le domaine de la météo réaliste. Regardez bien ces nuées cotonneuses, parce que pour le moment, on ignore encore ce que les auteurs nous réservent comme autres surprises, à part un ATC qui offre beaucoup plus de possibilités que sur la version 2002.

J'espère qu'elle est EN marbre

Les États-Unis d'Amérique (du nord) vont payer 600 000 dollars pour faire refaire la cuisine de la résidence de l'ambassadeur de l'ONU. C'est vrai que c'est peu, en fait à peine de quoi passer une couche de peinture laquée sur un placard ou deux. Le diplomate trouvait sa cuisine « trop petite », ce qui me rend bien triste pour lui. Du coup, il méritait bien de payer à son épouse cette kitchenette de la taille d'un hangar à boeing. Il ajoute quand même : « C'est cher mais ça vaut le coup. » Ce qui a soudainement enlevé tout doute de mon esprit quant à l'honnêteté de cette entreprise. Reste à savoir s'ils arriveront à trouver des ouvriers acceptant de ne pas travailler au noir.

MOteUr à ultracOns

Seiko-Epson (tiens, je savais pas qu'ils étaient mariés) a mis un an à mettre au point un « microbot » (robot minuscule) de la taille d'un ongle qui se déplace grâce à des moteurs à ultrasons, miniatures eux aussi. Il peut danser et le conglomérat annonce fièrement qu'il n'y a aucun projet pour une quelconque commercialisation. Ah ben merde, un an de perdu pour un truc bien inutile indigne de s'attaquer à mes bouchons de cérumen.

Hélicommuniste



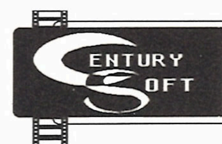
L'éditeur russe Buka Entertainment vient d'annoncer un nouveau simulateur d'hélicoptère pour la fin 2003. C'est assez rare pour être signalé, nous n'avons pas vu le moindre bout de rotor sur PC depuis le dernier Comanche. Fair Strike - c'est le nom du jeu - nous emmènera casser du terroriste à bord de 6 des hélicoptères de combat les plus modernes du monde : AH-64A Apache, KA-50 Hokum et consorts. Les missions se dérouleront dans 4 environnements différents : Caraïbes, Europe de l'Est, Moyen-Oient, et Sud-Est asiatique. On aurait préféré la banlieue sud de Montargis ou le parc Astérix, mais on se contentera de ce qu'on nous donne. Impossible pour l'instant de savoir si le jeu sera plutôt orienté simulation ou shoot à la Comanche, mais la réalisation s'annonce en tout cas plutôt convenable, avec des gros morceaux de DirectX 9 dedans.

Un sombre héros

On croyait que ça n'arrivait que dans les films, mais non, ça arrive aussi au Mexique : un hacker local a détourné via Internet 1,5 million de pesos (environ 150 000 euros) des caisses de la banque Banamex-Citybank. Il a d'abord repéré les comptes sur lesquels il y avait peu de mouvements d'argent, afin que les clients ne soient pas alertés trop vite, puis s'est adjugé entre 8 000 et 30 000 euros par tête. Pour l'instant, il court toujours. Gageons que les dirigeants de la banque le féliciteront chaudement pour son audace et sa malice lorsqu'il gigotera au bout d'une corde.

www.century-soft.com

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989



VOTRE JEU
48H CHRONO
EN
04.73.600 018

PC CD-ROM jeux neufs vers Fr



nouveautés * à paraître

	prix Euros
BIG MUTHA TRUCKERS	25.00
BLITZKRIEG	49.00
BLOOD RAYNE	42.00
BREED	49.00
CRIME SCENE investigation	33.00
DEVASTATION	36.00
DRAGON S LAIR 3D	42.00
ENTER THE MATRIX	54.00
FREELANCER	49.00
FS A320 PILOT command	37.00
GHOST MASTER	46.00
GI COMBAT	42.00
GTA VICE CITY	45.00
ISS 3	38.00
KAAN	42.00
L ENTRAINEUR 4	45.00
MEDIEVAL viking invasion	30.00
NEOCRON	46.00
PAINKILLER	36.00
PATRICIAN 3	46.00
PC BASKET 2003	45.00
RED FACTION 2	29.00
RESTAURANT EMPIRE	42.00
RISE OF THE NATION	49.00
ROBOCOP	46.00
ROLAND GARROS 2003	32.00
SIMS scé superstar	30.00
STARSKY ET HUTCH	36.00
TROPICO 2	36.00
VIETCONG	45.00
WARRIOR KINGS BATTLE	36.00
X MEN 2 THE MOVIE	49.00

*nouveautés , nous contacter pour disponibilité

AGE OF EMPIRE 2 GOLD	44.00
AGE OF MYTHOLOGY	51.00
AGE OF WONDER 2	29.00
AIRBONE ASSAULT	36.00
AMERICAN CONQUEST	49.00
AMEMOPHIS	29.00
ANNO 1503	46.00
BATTLEFIELD 1942	49.00
C & C GENERALS	49.00
CAR TYCOON	29.00
CIVILIZATION 3	48.00
CELTIC KINGS	36.00
CHESSMASTER 9000	43.00
COMBAT FLIGHT SIMUL 3	49.00
COMBAT MISSION 2	46.00
COMMUNAUTE de l'anneau	48.00
CONFLICT DESERT STORM	39.00
COUPE DU MONDE 2002	25.00
DUNGEON SIEGE	29.00
EMPIRE EARTH GOLD	42.00
ETHERLORDS	25.00
FIFA 2003	48.00
FLIGHT SIMULATOR 2002	45.00
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO.	59.00
GHOST RECON COLLECTOR.	55.00
GORASUL	30.00
GTA 3	29.00
GROM	42.00
HAEGEMONIA	42.00
HALF LIFE ANTHOLOGIE	30.00
HARRY POTTER la chambre	49.00
HEARTS OF IRON	42.00
HEROES M& M 4 GOLD	46.00
HEROES OF M&M 4 scénario	25.00
HEROES OF M&M 4 scén 2	29.00
HIGHLAND WARRIOR	43.00
HITMAN 2	49.00
HORSE RACING MANAGER	46.00
ICEWIND DALE 2	43.00
IGI 2 COVERT STRIKE	46.00
IL2 STURMOVIK forgotten bat.	42.00
IMPOSSIBLE CREATURES	43.00
INDUSTRY GIANT 2	42.00
INDY 5 TOMBEAU EMPEREUR	39.00
IRON STORM	42.00
JAMES BOND 007 NIGHTFIRE	49.00
JURASSIC PARK opé. genesis.	46.00
KNIGHTS OF THE CROSS	20.00
LEGION	42.00
LFP MANAGER 2003	49.00
MAFIA	29.00
MECHWARRIOR mercenarie.	49.00
MEDAL OF HONOR	49.00
MEDAL OF HONOR scén	30.00
MERCHANT PRINCE 2 nf	25.00
METAL GEAR SOLID 2 substan	46.00
MORROWIND vers française	48.00
MORROWIND TRIBUNAL ver fr.	26.00
NASCAR RACING 2003	29.00
NBA LIVE 2003	48.00
NEED FOR SPEED poursuite	49.00
NEVERWINTER NIGHTS	56.00
NHL HOCKEY 2003	49.00
NO ONE LIVES FOREVER 2	29.00
OPERATION FLASHPOINT total	45.00
ORB	42.00
PLATOON	29.00
PORT ROYALE	45.00
PRAETORIANS	46.00
PRISONER OF WAR	39.00
RAILS ACROSS AMERICA	25.00
RAINBOW 6 RAVEN SHIELD	44.00
RALLISPORT CHALLENGE	42.00
RAYMAN 3	34.00
ROCK MANAGER	29.00
ROBIN DES BOIS la légende	42.00
ROLLER COASTER TYCOON 2	45.00
RUNAWAY a road adventure	45.00
SALAMMBO	42.00
SIM CITY 4	49.00
SIMS EDITION DELUXE	52.00
SOLDIER OF ANARCHY	45.00
SOLDIER OF FORTUNE 2	30.00
SPLINTER CELL	43.00
STARWARS galactic battle	29.00
STRIKE FIGHTERS	43.00
SUDDEN STRIKE 2	49.00
SYBERIA	39.00
THE GLADIATORS	20.00
TOCA RACE DRIVER	45.00
TRAIN SIMULATOR	29.00
UNREAL 2 the awakening	49.00
UNREAL TOURNAMENT 2K3	48.00
WAR AND PEACE	46.00
WARCRAFT 3	34.00
WOLFENSTEIN return to castle	25.00
WORMS BLAST	25.00
X-PLANE VERSION 6	39.00
ZOO TYCOON	44.00

offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis.

CD PROMO *

ALIEN VS PREDATOR 2 GOLD	16.00
BLACK & WHITE	20.00
COMANCHE 4	16.00
COMBAT MISSION	20.00
COMMANDOS 2	16.00
DELTA FORCE DAGGER	16.00
DIABLO 2 GOLD	16.00
FALLOUT TACTICS	16.00
FIFA 2002	16.00
GHOST RECON	16.00
GRAND PRIX 4	20.00
IL2 STURMOVIK	16.00
PATRICIAN 2	16.00
SEA DOGS nf	16.00
TACTICAL OPS	16.00

*nouveautés , nous contacter pour disponibilité

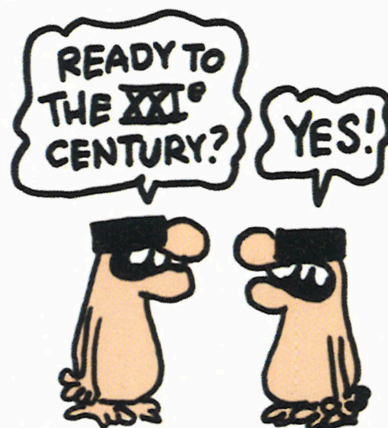
PORT GRATUIT* COMMANDE > 60 EUROS

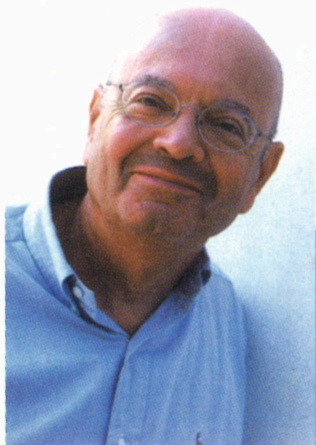
CENTURY SOFT BP8
63018 CLERMONT-FERRAND CEDEX 2

NOM / PRENOM ....
ADRESSE ....
VILLE ....
CP .... TEL ....
❑ CHEQUE ❑ MANDAT ❑ CARTE BLEUE date d'expiration ....
No ..../........../........../..........
TITRES .... PRIX ....

Frais de port
❑ COLIS SUIVI 48H 3 Euros ❑ DOM & TOM / CEE: 10 Euros
❑ commande > 60 Euros GRATUIT
* Hors Dom &Tom CEE
JO 148 TOTAL A PAYER

En février dernier, nous nous penchions sur le problème de la classification des jeux vidéo, notamment sur les différences existantes avec celles en vigueur pour les films ou la télévision. Il y a du nouveau : comme on vous l'avait annoncé dans notre dossier, les éditeurs se sont entendus au niveau européen pour qu'une norme unique soit adoptée. Identique dans tous les pays d'Europe, cette nouvelle classification doit entrer en vigueur avant Noël prochain en France. Nous avons contacté Jean-Claude Larue, délégué général du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL), pour qu'il nous explique les raisons de cette initiative et essayer d'en voir les conséquences.




Jean-Claude Larue, délégué général du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL).

LA NOUVELLE CLASSI

Est-ce que le nouveau système va être mis en place en même temps partout en Europe ?
Le nouveau système est assez similaire à ce qu'avaient déjà les Anglais. En France, où on avait quand même un système d'un grand libéralisme, c'est beaucoup plus contraignant. L'Allemagne est le seul pays qui n'y adhérera pas pour l'instant, parce qu'il s'est déjà doté d'une signalétique très dure.

« LE JEU VIDÉO N'A PAS LE MONOPOLE DE LA VIOLENCE, MAIS IL N'A PAS LE SOUTIEN DE LOBBIES AUSSI PUISSANTS QUE CEUX DU CINÉMA OU DE LA TÉLÉ. »

Pourquoi avoir choisi la société NICAM pour gérer le système de classification ?
C'est une société hollandaise. Si on avait pris une boîte anglaise, les Français auraient fait la gueule et inversement si on avait choisi des Français. Alors que les Hollandais, tout le monde s'en fout ! Je plaisante, la vraie raison c'est qu'ils ont l'habitude de le faire, en Hollande, pour le cinéma, la télévision et la vidéo. Donc leurs équipes sont familiarisées avec le principe et les problèmes de la classification par âge. Ils n'étaient pas experts en jeu vidéo, mais bon, on travaille avec eux sur le sujet et ils font des progrès tous les jours.

Cela ne semble pas encore tout à fait prêt à être mis en place…
Il faut savoir que le jeu vidéo est la seule profession en Europe qui a été capable de se mettre d'accord au plan européen sur une signalétique commune. C'est une première, cela n'existe ni dans le cinéma ni dans la vidéo. Notre initiative réunit les trois principaux constructeurs (Sony, Nintendo et Microsoft) et les principaux éditeurs, étrangers (EA, Take 2, etc.) ou français (VU Games, Infogrames et d'autres), donc le système se mettra de toute façon en place. Les premiers titres utilisant la nouvelle classification sortiront en Angleterre en avril, et moi, mon objectif est que tous les jeux européens soient à cette norme à Noël prochain.



Pour la France c'est un grand pas : on passe d'un système volontaire à un système coercitif.
En France, où on part d'un système très peu contraignant, c'est vrai qu'il y a un travail d'adaptation. Au niveau du jeu vidéo, la violence est un sujet sur lequel nous sommes très attaqués. Donc il faut répondre par l'information, la clarté et la crédibilité. C'est quelque chose que j'ai connu, puisque je suis un ancien membre du CSA qui avait beaucoup travaillé sur ces sujets-là avec Hervé Bourges. Donc quand je suis attaqué par des gens sur le jeu vidéo, ce qui m'arrive presque tous les jours, je leur dis « Pas de retour à l'ordre moral, mais responsabilisation des éditeurs ».

De quelle façon ?
Quand un jeu sort, il faut que le consommateur, ou la famille si c'est un enfant, soit clairement informé du contenu du jeu. C'est pour ça que dans la nouvelle signalétique, qui sera partout la même en Europe, la tranche d'âge figure en blanc sur fond noir sur la face avant de la jaquette. Au verso, l'âge figure à nouveau, renforcé par des pictogrammes de signalétique : violence, peur, drogues, etc. Dans ces conditions, je crois que l'information sera claire.

Est-ce que cette nouvelle signalétique peut être vue comme une défense contre les initiatives de

certains députés qui voudraient légiférer sur la classification des jeux vidéo ?
Oui, bien sûr. Évidemment. Aujourd'hui, faire parler de soi à bon compte à propos de la violence, ça marche bien. Le jeu vidéo n'a pas le monopole de la violence, mais il n'a pas le soutien de lobbies aussi puissants que ceux du cinéma ou de la télé. Si demain nous sommes capables de fédérer les constructeurs et les éditeurs, et de mettre les moyens en termes de communication et de lobbying, les choses vont changer : le député de telle ou telle circonscription, je ne suis pas sûr que Le Monde lui fera une demi-page aussi facilement.

Les jeux sont désormais paneuropéens. Qu'est-ce qu'on penserait si un produit était interdit aux moins de 18 ans en Angleterre et seulement au moins de 12 ans en France ?

C'est le cas pour le cinéma et ce n'est pas plus choquant que cela…
Oui, mais le mouvement va se faire dans ce sens là. Il ne faut pas suivre, il faut précéder. Nous sommes plus global aujourd'hui que le cinéma.

Certains pays réagissent différemment : on sait que l'Angleterre est très sensible sur le vocabulaire, ce qui n'est pas le cas de la France.
Absolument. Mais quand on met en place un tel système, avec les coûts et la lourdeur que cela représente, il faut le faire dans une perspective à moyen terme et dynamique : tout cela finira par s'unifier.

FICATION DES JEUX

Entre les différents pays, la façon de classer les jeux était jusque-là très différente…
Il y a des différences culturelles. Par exemple, beaucoup d'éditeurs anglais font du « interdit aux moins de 18 ans » : là-bas c'est un argument marketing. La liste des titres réservés aux plus de 18 ans est énorme, on en trouve quasiment deux par mois. En France, vous avez vu le ramdam que cela fait quand The Getaway est sorti ? Le titre en a souffert commercialement. Surtout quand vous voyez qu'à côté, GTA Vice City n'est interdit qu'aux moins de 16 ans.

Ce qui est absurde…
Ce qui est évidemment absurde. Du coup, les éditeurs français sont un peu « traumatisés » alors que les Anglais s'en foutent et trouvent que c'est un argument marketing formidable.

Justement, pourquoi utiliser une classification qui soit identique au niveau européen alors qu'il y a tant de différences culturelles ?
Notre industrie est vraiment mondiale. Les produits spécifiques, locaux, sont de moins en moins nombreux dans le jeu vidéo. Les jeux sont désormais paneuropéens.

En attendant, si le système s'aligne sur les pays les plus contraignants, il va y avoir un problème économique : on sait qu'en France, par exemple, les produits interdits aux moins de 18 ans ne sont pas mis en rayon par les hypermarchés.
Nous avons pris une initiative au niveau européen, avec derrière nous toute la profession, mais aujourd'hui la grande distribution française n'est pas habituée à cela. Cela va changer. Nous allons parler avec ces gens-là. Je crois au dialogue.

Comment répondre à la menace que fait peser l'article L227-24 sur la distribution ?
Le gouvernement va devoir modifier cet article. L'histoire va dans le sens d'une harmonisation européenne : les deux tiers des lois françaises sont d'ores et déjà des transpositions européennes. Il faut voir à long terme.

IVAN LE FOU

C'EST QUOI CES GRIBOUILLIS SUR MON JEU ?

Désormais les jeux sont répartis en 5 classes d'âge minimum recommandé : 3, 7, 12, 16 ans et 18 ans ou plus. Ce classement peut être accompagné d'un maximum de deux logos explicatifs, donnant des indications sur les contenus potentiellement choquants du jeu : violent, sexuel, raciste, apologie de la drogue, scène effrayante et grossièreté du vocabulaire. Le nouveau système de classification fonctionnera de la manière suivante : l'éditeur d'un jeu vidéo soumettra son classement au NICAM, la société choisie pour être l'administrateur indépendant du système, établi en fonction d'un questionnaire sur le contenu du jeu. Le NICAM vérifiera systématiquement le contenu des jeux déconseillés aux moins de 12, 16 et 18 ans, et aléatoirement les autres. Au final, c'est lui qui décidera de la classification apparaissant sur les boîtiers. Pour la France, c'est un gros changement par rapport au système actuel, qui permet aux éditeurs de faire un peu comme ils veulent.



En plus des 5 catégories d'âge, deux logos parmi les 6 représentant des contenus choquants pourront apparaître. Dans l'ordre : violence, sexe, racisme, drogue, frayeur et grossièreté. J'espère qu'ils rendront ces pictogrammes moins laids et plus explicites…





>Genre : Simulateur de vie
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : Maxis États-Unis
>Sortie : 22 mai 2003 vers 15 heures

THE SIMS
LES SIMS SUPERSTAR

Tous les mois depuis 3 ans, nous nous sommes fait l'écho de la grande Saga des Sims, de sa création jusqu'à maintenant. Il s'est rarement écoulé plus de 3 semaines sans que l'on vous tienne au courant de ce qui se disait dans la communauté des joueurs sans cesse grandissante. La réussite mondiale des Sims est le symptôme le plus évident d'une civilisation qui s'approche à grandes enjambées de l'apocalypse nucléaire. Je suis certain que dans plusieurs millénaires, des scientifiques venus exprès de la constellation du Gnou liront avec intérêt les aventures de Lothar Gaylactus, mon personnage favori.
Forte de son succès, la gamme du jeu s'est étendue grâce à de très nombreux add-on, les restos, les chiens, les chats, les nouveaux objets étant parmi les plus plébiscités.
Le principal reproche des aficionados de Maxis concernait sans doute l'esprit casanier du personnage. Celui-ci est constamment vu en train de dormir, de nettoyer son appart', mais pas vraiment en train de bosser. On loupait une partie essentielle de son activité journalière puisqu'on ne le voyait pas faire ses 35 heures hebdomadaires pour cumuler des points retraite comme un gros besogneux. L'idée qui gouverne cette nouvelle extension est de proposer au joueur de suivre son perso toute la journée, au boulot. Bon ici, pas question de contempler votre avatar en train de jouer à la secrétaire servile ou au comptable marron, mais plutôt de percer dans le show bizz, rêve de toute une génération d'ados en mal de gifles. Pour ce faire, on annonce de nouvelles interfaces et lieux où se rendre. On pourra en début de partie, se produire devant un agent hollywoodien. À une époque où Nolwenn devient une superstar dans le 93, on peut très bien imaginer que notre chômeur favori puisse percer en tant que mannequin, acteur ou chanteur. Pour varier les décors, on découvrira donc des plateaux télé, des studios d'enregistrement et des salles pour les défilés de mode. On rencontrera de nouveaux amis plus truculents les uns que les autres (grands chefs, réalisateurs) qui nous permettront de côtoyer le beau monde. Mais la vie pleine d'argent et de prospérité n'est pas tout : de nombreux dangers guetteront nos Sims comme les infâmes paparazzis. D'autres animaux, appelés « groupies », feront leur apparition et n'hésiteront pas à forcer la porte de notre domicile pour nous connaître au plus près, ce qui n'est pas forcément inintéressant. Pour compenser tous ces désagréments, on ira faire un tour chez la masseuse avant de se plonger dans un jacuzzi relaxant ou un bain de boue tiède. Question loisirs, on testera le tout nouveau simulateur de parachutisme qui, à lui tout seul, fait l'intérêt de ce nouvel add-on.

Bob Arctor



Votre vie est un ratage total, mais tout n'est pas perdu. Vous allez tout de même pouvoir devenir une superstar grâce à The Sims... O.K., votre vie est un ratage total.







Retour à la mairie

Chouette, un patch pour Sim City 4. Je vais enfin pouvoir continuer à bâtir ma mégapole de 5 000 habitants, sobrement baptisée Arctorland-Fina. Au menu, un frame-rate supérieur pour de nombreux types de villes (un trafic routier amélioré et plus fluide), la mémoire cache mieux utilisée et une sauvegarde rapide avec Ctrl-Shift-Alt-S (tiens, ils ont oublié d'inclure aussi une touche de fonction). On trouvera aussi des options graphiques nouvelles concernant les détails graphiques des immeubles ou la qualité des textures. On nous annonce malheureusement que les villes continueront toujours plus ou moins à ramer, à moins qu'on accepte, afin de profiter de zooms plus rapides, de rendre le rafraîchissement des buildings moins rapide. En voilà un beau patch inutile.

Commissaire baiseur

Le grand prix international de l'escroquerie sera probablement décerné à ce couple de l'Arizona dont on ignore encore l'identité. Depuis un mois, ils auraient volé à peu près 650 000 francs à plus de 500 acheteurs potentiels sur Ebay. L'objet non vendu était une paire d'enceinte à 2 000 dollars. La où c'est fort, c'est qu'un système expert, FADE qui analyse toutes les transactions, n'a rien vu de tout cela. L'astuce, c'est qu'ils ont commencé par vendre des CD à 10 dollars, qu'ils se faisaient un plaisir d'expédier aux acquéreurs en quatrième vitesse, histoire que celui-ci leur attribue un indice de satisfaction maximal sur le site. Ils l'ont fait une petite centaine de fois, puis, selon la tactique séculaire dite de la « baise progressive », sont passés à des objets plus chers, ont échangé leur adresse contre celle d'une boîte postale, puis ont annoncé que les enceintes « mettraient un peu de temps à arriver ». Tu m'étonnes.

ATTENTION, ÇA VA TRANCHER !

BARBARIAN'S BLADE
KAAN

Ces plaisirs fugaces du geek



En partenariat avec DivX Network, ATI vient d'annoncer la sortie d'une version du célèbre codec DivX spécialement optimisée pour les cartes vidéo ATIRadeon. Résultat : moins de ressources utilisées et une meilleure qualité d'image. Pour en profiter, il suffit de télécharger la dernière version du lecteur The Playa à l'adresse suivante www.divx.com/divx. Une fois le soft installé, cochez la case « Use Accelerated Post-Processing ». Un sentiment de plénitude totale vous envahira alors. Ça durera une bonne minute, avant que vous ne réalisiez que votre fond d'écran n'est pas parfaitement assorti à vos nouveaux icones.

Medal of duty



Activision vient d'annoncer le développement d'une nouvelle série de jeux « basés sur les batailles les plus monumentales du XXe siècle ». Son titre sera « Call of Duty », tout simplement. Les plus grandes batailles de ce siècle ? Bigre, j'attends avec impatience de voir des millions de Français et d'Allemands se traîner dans la boue de Verdun, ou crever sur Utah Beach en trébuchant sur l'une de ces saletés de galets normands (seconde cause de mortalité pendant le débarquement). Là où ça le fait, c'est que contrairement à ce qu'on pouvait penser, la série ne sera pas orientée wargame mais plutôt first person shooter. Une des caractéristiques est que vous ne pourrez incarner que des soldats alliés. Le screenshot joint avec le communiqué est assez confus puisqu'on y voit des soldats et des vaches dans un pré, peut-être même des soldats insérés dans des vaches. Ah j'oubliais : ces jeux seront développés par les auteurs de Medal of Honor. Vous en découvrirez plus le mois prochain grâce à Pom2Ter, qui part le voir en exclusivité.

news



Electronic Argh

Nos amis, que dis-je, nos frères allemands viennent de mettre le jeu Command & Conquer : Generals à l'index, arguant le fait qu'il glorifie la guerre et « impose le conflit armé comme seule solution pour résoudre les problèmes. » Le jeu n'est pas interdit à la vente, mais il ne sera pas exposé en rayon : il faudra en demander un exemplaire aux comptoirs des magasins pour que les commerçants le sortent d'un petit placard fermé, communément appelé « le placard de la honte ». Electronic Arts crie au scandale, s'estimant victime de la guerre diplomatique opposant les Allemands à dieu tout puissant Bush. Il est vrai que de nombreux jeux de stratégie militaire pas forcément moins violents restent en vente libre en Allemagne. Il est vrai aussi que dans le genre propagande américaine nauséabonde, C&C : Generals fait fort. Diantre, quel dilemme. Qui a raison ? Qui a tort ? Allez, on va dire les Allemands, parce qu'ils ont la meilleure bière.

MASTER of boguion 3



C'est marrant mais je n'avais jamais entendu autant parler des bugs d'un jeu qui n'est pas encore sorti en France. D'habitude, on dirait que plus ils sont pouraves, plus les distributeurs les commercialisent rapidement avant qu'il ne soit trop tard. Bon, je ne dis pas que ça s'annonce mal pour Master Of Orion 3, mais ça râle grave sur les forums du développeur, à tel point qu'ils ont annoncé des bugs fixes très nombreux. Depuis le 15 mars, jour de l'inauguration du message, la liste est devenue incroyablement longue.
www.ina-community.com/forums/showthread.php?threadid=277756

Télé-racket

Les Norvégiens, qui se croient toujours plus futés que les autres et plus technologiquement avancés (ndrc : tu t'es intoxiqué avec de la bouffe norvégienne ou quoi ?), vont se voir donner l'occasion de remplir leurs « tax return » (récupération de TVA) par SMS. J'espère que les agents des impôts vont bien en chier à lire 20 millions de mini-messages sur un écran de 3 lignes, huit heures par jour (ndrc : c'était quoi comme plat ?). En attendant, en France, la déclaration des revenus par Internet a connu un franc succès, avec environ 500 000 contribuables qui s'y sont collés, tout comme moi. Argh, pendant que j'écris ça, je me demande si j'ai pas tout foutu en francs au lieu d'euros (ndrc : ça m'est arrivé une fois, avec du saumon. Il était vraiment déguueuuulasse).

Là-bas ça ne rigole pas

Vous vous souvenez de l'affaire Isonews.com, ce site Web très fréquenté qui a été saisi par le Ministère de la Justice américain ? Pour mémoire, il listait les dernières sorties pirate réalisées par les groupes warez du monde entier, en plus de vendre des « modchips » pour Xbox, ces puces permettant de jouer à des jeux copiés sur la console de Microsoft. Oui, ça fait quand même beaucoup. Eh bien son propriétaire, un certain David Rocci, vient d'être condamné par les tribunaux de l'Oncle Sam à 5 mois de prison ferme suivis de 3 ans de mise à l'épreuve et d'une amende de 28 500 dollars (la même chose en euros). Ah tiens, ça me fait penser à une statistique que vient de révéler CNN : à l'heure actuelle, un Américain sur 142 est en taule.

PAPY VOLANT

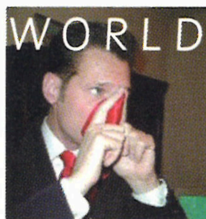


Être high-tech n'a jamais empêché d'être humain. Voici Wakamaru, un robot spécialement conçu pour veiller sur les personnes âgées. De temps en temps, Wakamaru pose des questions au vieillard. S'il ne répond pas, le robot appelle les secours par téléphone. Trop génial. Ça coûte 8 000 euros. Papy ? Tout va bien ? Non Wakamaru ! Je fais un arrêt cardiaque ! Un tour en Cadillac ? ...appelle... robot... ! La pelle à gâteau ? Putain... où j'ai mis mes cachets pour le cœur... T'es copain avec Michel Drucker ?

La phrase à la con

Monsieur pomme de terre, le 2 mars vers 18h04 :
« Purée, je vire à droite moi… Bientôt, je vais voter ULM. »

WORLD TRADE FILTER



Non, ce golden-boy ne se mouche pas dans sa cravate, il se protège d'une... attaque au gaz sarin ! Eh oui ! Car il avait tout prévu et sa cravate spéciale filtre à 95 % les agents biologiques et chimiques ! www.fbsclothing.com/

Vas-y FASA



Le studio FASA, responsable de tas de jeux de Mechwarrior, vient d'apprendre au monde ébahi qu'il arrêtait le développement de Mechwarrior 5. D'après eux, ils ont décidé de tout stopper en réalisant que ce titre risquait de ne pas plaire au public car il ne « faisait pas avancer assez le genre pour répondre à leurs attentes. » Tiens, comme leur jeu d'avant, dites donc ! Ils se remettent donc à plancher sur un autre projet, enfin non, le même, mais cette fois-ci dans le but de « réinventer Mechwarrior d'une manière qu'il ... bla-bla-bla... aux joueurs et aux fans. » Du moment que ce n'est pas l'un de ces jeux avec des robots géants, c'est tout ce qu'on demande.

QU'IL FAIT BON VIVRE EN FRANCE

Huit États américains viennent d'annoncer un projet de loi visant, dans sa version actuelle, à rendre carrément illégale l'utilisation des firewalls. Il rentrerait dans le cadre du renforcement du fameux Digital Millenium Copyright Act, cette loi très controversée censée lutter contre le piratage grâce à une série de mesures liberticides. Non pas que je sois un gros activiste gauchiste prêt à m'enchaîner à une grille d'ambassade au nom des droits de l'homme, mais je ne vois pas trop l'intérêt d'interdire les firewalls pour lutter contre la prolifération des MP3. Gageons que les politiciens américains à l'origine de cette ici ne doivent même pas se poser la question, ils sont trop occupés à ranger les valises de billets que les majors du disque leur ont discrètement filées. Décidément, quel beau pays.

En D0tation

Depuis plusieurs siècles, l'armée américaine s'avance dans des territoires inconnus pour les pacifier. Le dernier en date est Internet, où ils ont timidement progressé du côté ludique avec leur « shooter de recrutement », America's Army. Problème : de vilains cheaters communistes gâchaient le plaisir des patriotes, déterminés eux à jouer réglo et à se lancer des affrontements basés sur un strict code de l'honneur. Donc, pour se débarrasser des exploits utilisés sur AA jusqu'à la fin des temps, l'armée a fait appel à la société Even Balance Int afin d'y intégrer leur technologie, Punk Buster, et atomiser tout ce qui ne rentre pas dans le rang.





Le clown le mieux payé du monde

Steve Jobs avait ému tous les smicards de la planète en s'adjugeant un salaire d'un dollar symbolique lors de sa première année à la tête d'Apple. Eh bien, le garçon s'est rattrapé ces derniers temps en devenant, selon le magazine « Forbes », le patron le mieux payé des États-Unis. En 2002, il s'est goinfré pas moins de 116 millions de dollars (à peu près la même chose en euros) en salaire, prime, bonus, stock options, notes de frais, dessous de table et je ne sais quoi d'autre. Tout ça pour faire le malin deux fois par an au Macworld en paradant sur scène avec un jean délavé, et pour faire plonger l'action Apple de 24 à 14 dollars en moins de 12 mois. Mais enfin, qui peut filer un salaire aussi monstrueux à un clown pareil ? Ah oui, lui-même.

La PlayStation au secours de la Révolution

Il existe un pays où le bonheur est quotidien. Bonheur de travailler au grand air dans un camp de redressement pour opposants politiques. Bonheur de se faire rouler dessus par des chars flambant neuf à la moindre manifestation pacifique. Bonheur de bosser tous les jours dans des champs boueux pour un salaire hebdomadaire de deux bols de riz versés par le représentant local du Parti. Ce pays, c'est la Chine. Sony l'a bien compris et, pour être certain que ses PlayStation 2 seront amoureusement assemblées par des ouvriers heureux et motivés, annonce la délocalisation de toute la production de ses consoles chez le Grand Timonier d'ici à 2004. Alors achetez une PlayStation 2, et c'est un bout du paradis bolchevique qui rentrera dans votre salon.

TIEN AN SPAM

Pendant que l'Europe et les États-Unis cherchent des moyens de prévention pour lutter contre le spam, la Chine, elle, passe directement à la seule méthode qui marche : la répression. Dans la province de Zhejiang (c'est à droite de Pékin, si je me souviens bien), et plus particulièrement dans sa capitale, Hangzhou (célèbre pour ses sabots en limaille de verre), les autorités locales ont conçu un système qui bombarde les téléphones mobiles des annonceurs clandestins avec des messages pré-enregistrés. Donc, dès qu'un publiciste en mal de gifles est identifié, son téléphone perso sonne et le message suivant se fait entendre : « Vous avez enfreint la loi en postant des publicités illégales, vous devez immédiatement cesser cette activité et vous rendre au bureau administratif pour la punition. » Moi je leur aurais laissé des alternatives, comme se « faire incinérer sur place » ou « renverser le gouvernement et instaurer le système capitaliste ».

Note de frais pour tout le monde

Le fond d'investissement TA Associates vient d'injecter 32 millions de dollars tout frais dans les caisses de Mythic Entertainement, les créateurs de Dark Age of Camelot. Une nouvelle preuve que le modèle économique des MMORPG est plutôt au point. DAOC, dont le premier add-on Shrouded Isles s'est très bien vendu aux États-Unis, compte 220 000 abonnés qui crachent docilement leurs 10 dollars tous les mois. L'argent investi par TA Associates devrait permettre à Mythic d'assurer le support actuel de Dark Age of Camelot, de financer le développement de ses prochains titres, et de payer des tapis de souris en or massif aux employés les plus méritants.









KAAN.DCEGAMES.COM





© 2003 Ontario Europe. DreamCatcher. Developed by Eko System. All rights reserved.

Aucune nouvelle info sur Deus Ex 2 ? Silence radio total en attendant l'E3 qui aura lieu fin mai à Los Angeles ? Sur leur site, de vieux screenshots datant de l'année dernière. Ah tiens, si, il paraît que dans Joystick, ils ont une interview exclusive d'Harvey Smith, la tête pensante du projet !



DEUS EX 2 : THE

Joystick : Vous dites, à propos de Deus Ex 2, qu'en jouant, chaque joueur crée son propre scénario. On peut imaginer ce que cela signifie dans une séquence d'action : on a le choix entre la discrétion, le piratage, le combat et toute une série de combinaisons entre l'I.A. des adversaires, l'environnement, les capacités de son personnage et l'inventaire. D'accord, ça nous l'avons déjà vu dans bien d'autres jeux, le premier Deus Ex par exemple. Mais comment fait-on pour écrire des scénarios dont toute la campagne elle-même est entièrement dynamique ? Pouvez-vous nous donner un exemple concret ?

Harvey Smith (chef de projet) : Notre jeu peut être décrit comme un shoot à la première personne totalement ouvert, où le joueur fait exactement ce qu'il désire dans un univers cohérent qui fonctionne sans lui. Nous pensons que ce type de jeu engendre une immersion très forte du joueur, une implication viscérale. Mais Invisible War est aussi un jeu de rôle dont les intrigues sont évolutives. Sheldon... des exemples ?

Sheldon Pacotti (Leader Writer) : Dire que nos campagnes sont « complètement dynamiques » serait aller trop loin. Mais ce que nous avons essayé de faire, c'est d'aller plus loin que les missions simples à objectif unique. Dans les missions que nous avons conçues, les objectifs sont multiples et sont en conflit entre eux. Dans les faits, cela signifie que plusieurs factions lutteront pour obtenir la loyauté du joueur et tenteront souvent d'influencer ses actions pour qu'elles leur soient favorables. Mais à certains moments-clés de l'intrigue, le joueur se trouvera devant une décision importante qui l'obligera à prendre radicalement parti en faveur de l'un ou de l'autre bord et au détriment des autres. Ces décisions influenceront le déroulement des missions suivantes, qu'elles soient mineures ou majeures, mais sans jamais faire dérailler l'intrigue principale. Pour être encore un peu plus concret (sans trop en dévoiler sur l'intrigue de Deus Ex 2), je vais utiliser un exemple de situation du premier Deus Ex : dans la Statue de la Liberté, on a le choix entre tuer ou interroger un terroriste. Imaginez ce que le jeu aurait donné si l'on avait offert au joueur une troisième possibilité, celle de croire la version du terroriste ! Le joueur se mettrait alors à travailler pour eux. Sans rien changer à la carte du siège de l'UNATCO (ndlr : l'agence employant le joueur), le joueur aurait pu y voler secrètement des infos pour le compte des terroristes au lieu d'aller faire sauter leur

Résultat du système d'animation par squelette : vous butez quelqu'un dans un escalier et le voilà qui tombe à la renverse, s'effondre comme une poupée de chiffon et dégringole jusqu'à ce que son corps repose enfin à l'équilibre. Délicieusement réaliste.







générateur à New York comme ses employeurs le lui demandaient. Le joueur aurait donc pu choisir d'être une taupe à la solde des terroristes tout en continuant à travailler pour l'UNATCO, falsifiant ses rapports de mission et inventant des bobards pour se couvrir. C'est exactement ce genre de liberté qu'aura le joueur dans Invisible War : chaque action du joueur déclenche donc entre les différentes factions des conflits d'intérêts. Mais il faut préciser aussi que le joueur sera moins impliqué dans l'une ou l'autre faction que dans le précédent volet, dans le sens où aucune d'entre elles ne sera pas à proprement parler son





En se faisant greffer les bons upgrades, il sera possible de voir au travers des yeux des robots et même d'en prendre le contrôle. Plus la peine alors de risquer votre peau : ce sont les propres robots de votre ennemi que vous envoyez pour vous au casse-pipe.

INVISIBLE WAR

employeur. Nous avons eu exactement la même approche avec les quêtes secondaires. Par exemple, si le joueur est payé par une personne pour en assassiner une autre, la cible peut proposer au joueur de retourner sa veste, travailler pour lui et d'assassiner le commanditaire initial… encore une fois, au joueur de choisir en pesant le pour et le contre avec les éléments qu'il a pu rassembler en enquêtant.

Joystick : Une fois le jeu fini, quel pourcentage de la totalité des dialogues de Deus Ex 2 le joueur aura-t-il entendu ?

Harvey Smith : Le joueur pourra avoir entendu la moitié des dialogues, mais cela dépendra de la manière dont il ou elle jouera. Ce n'est pas seulement le pourcentage des dialogues qui sera variable. Le joueur peut aussi choisir d'explorer le jeu de fond en comble ou passer à côté de pans entiers du monde que nous avons créé. Par exemple, à Seattle (ndlr : l'une des villes modélisées dans le jeu), nous avons développé de nombreuses quêtes secondaires. Si vous choisissez de les ignorer, vous passez à côté d'un joli nombre de bureaux ou d'appartements que nous avons spécialement modélisés à cet effet. Il en va de même pour les Biomods (ndlr : des upgrades cybernétiques vous conférant de nouveaux pouvoirs). Une fois Deus Ex 2 fini, le joueur n'en aura vu qu'un tiers.

Joystick : Cette immense liberté d'action a un prix : la durée de vie, estimée à 16 heures.

Harvey Smith : En fait, le jeu sera certainement plus long que 20 heures. Nous pensons aussi que l'expérience sera si différente pour chaque joueur que les hardcore gamers seront tentés de le refaire plusieurs fois, en utilisant des stratégies complètement différentes. Car à mesure que vous développez votre personnage, vous pouvez favoriser des combinaisons de pouvoirs complètement différentes. Vous pouvez jouer un personnage mâle ou femelle, ce qui change déjà des éléments du jeu. Vous pouvez jouer un personnage orienté stealth, action ou hacking. Favoriser les attaques létales ou non létales. Vous pouvez choisir de ne pas utiliser les Biomods vendus au marché noir. Il y a énormément de combinaisons excitantes. Plus encore que pour le premier Deus Ex, une fois le jeu fini, les joueurs échangeront leurs expériences et, réalisant qu'ils ont traversé complètement différemment le jeu, seront probablement très motivés pour le refaire d'une autre manière.

Joystick : Mis à part le premier Deus Ex, quels jeux vous ont servi d'exemples ou d'inspiration ?

Harvey Smith : X-Com, Ultima Underworld, System Shock 1 et 2, Thief.

Joystick : Quel jeu choisiriez-vous de développer aujourd'hui si vous débutiez à nouveau dans le métier, avec un budget limité et une équipe minimum ?

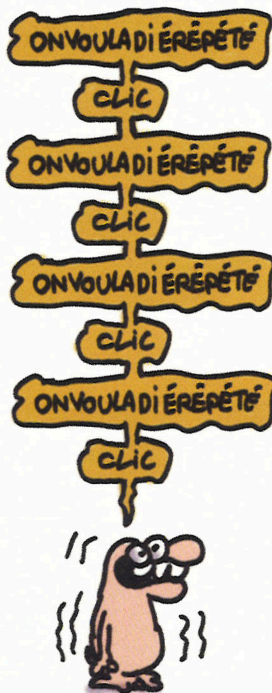
Harvey Smith : Mon rêve est de créer un jeu de rôle totalement ouvert. Un monde entièrement simulé avec une écologie, des plantes, des monstres et un véritable écosystème gérant tous ces éléments.

Propos recueillis par Monsieur Pomme de Terre









On vous l'a dit et répété

Une étude de la Business Software Alliance (la plus grosse association d'éditeurs de logiciels) estime qu'en réduisant le piratage informatique de 10 petits % d'ici à 2006, l'Europe pourrait créer un million d'emplois et augmenter le chiffre d'affaires du secteur technologique de 400 milliards d'euros. Alors arrêtez de pirater ! Bouh ! Caca le piratage ! Pas glop ! Ou alors je ne sais pas moi, si vous êtes vraiment atteint, vous n'avez qu'à pirater des freewares ou des CD-Rom vierges, juste pour le fun. Non, sérieux les gars, arrêtez de pirater. Parce que nous, quand on va voir les développeurs, ils sont tous pauvres, ils sont en guenilles, ils n'ont même pas le chauffage dans leur squat de la Goutte d'Or, et ça fait de la peine.

A new hope

En Californie, depuis une semaine, les employés de magasins qui vendront en toute connaissance de cause des jeux violents à des mineurs seront passibles de poursuites allant jusqu'à 500 dollars. Selon certains analystes, cela devrait favoriser la vente de produits éducatifs et pour enfants. Eh ben, voilà qui devrait nous donner une belle génération d'Américains cultivés. À une génération près, on aurait même pu éviter une guerre, dis donc.

Télex

Nintendo, qui était le fabricant de consoles le plus rapiat du monde, vient d'annoncer une baisse des royalties qu'il exige sur chaque vente de cartouche pour ses machines. C'est une petite caresse dans le dos des éditeurs, afin qu'ils ne partent pas développer exclusivement pour les plates-formes concurrentes.

Phillou

On se demandait quand les constructeurs d'électronique se décideraient à franchir un cap majeur pour lutter contre le piratage des médias, et là, cette semaine, Philips nous apporte un élément de réponse. Sa division semi-conducteurs inclura dans son prochain chip de décodage de nouveaux medias tels que le Mpeg-4 et le Divx, ainsi que la possibilité pour la machine qui le recevra de se connecter à Internet. Il ne manque plus qu'un serveur peer2peer intégré et un logiciel de gravure en eprom, et Philips est paré pour un futur radieux. Sony, un rien plus sobre, se contentera d'intégrer dans son projet de télé plasma « Altair » la possibilité de recevoir du stream d'Internet.

MICROOSOOFT

Microsoft lorgnerait d'un œil gourmand sur le surpuissant Google. Ça ressemble à la stratégie traditionnelle de Microsoft : tenter d'imposer ses mauvaises idées au public (le moteur de recherche de MSN par exemple, intégré à Internet Explorer), puis racheter tous les concurrents encore en vie s'ils se rendent compte que ça ne marche pas. Du coup, les fondateurs de Google qui parlaient d'introduire leur société en bourse dans un futur proche vont peut-être attendre un peu, histoire de ne pas se faire gober tout rond par une OPA des financiers de Billou. Tenez, essayez ça : faites une recherche quelconque sur Google, puis lancez exactement la même sur MSN. Comparez les résultats. À votre avis, pour le bien de l'humanité, quel moteur de recherche devrait racheter l'autre ?



Dogs of the Carribeans

Dans une enquête digne des plus hauts hebdomadaires français d'investigation (« Ici Paris », « Le Nouveau Détective », « Voici », « France Dimanche », « Le Monde »), le site Blue's News vient d'émettre la supposition que le jeu Pirates of the Carribeans, basé sur le film de Disney, serait en fait Sea Dogs II, mais déguisé. Pour piger totalement cette news, il faut savoir qu'il y a peu de temps, le studio russe Akella a annoncé tout penaud qu'il suspendait le développement de la suite de Sea Dogs. Alors, d'ici à imaginer qu'ils aient tout arrêté pour faire un jeu à licence qui s'annonce comme juteux, il n'y a qu'un petit pas. Bon, pour peu que le scénario soit pas trop tarte (y a Johnny Depp dans le film, donc y a un certain risque), cela pourrait donner un jeu bien sympatoche mais bien moins « role playing » que ce que Sea Dogs II aurait dû être. En attendant, allons donc mater le nouveau site de Bethesda qui éditera le jeu : http://pirates.bethsoft.com/main.html.





Une belle en perspective

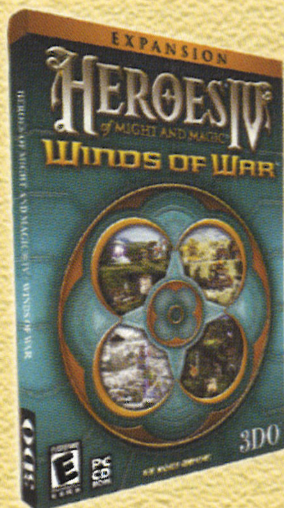


Les génies marketing de Sony ont déposé l'expression « Shock and Awe » (« Le Choc et l'Effroi », en français), utilisée sans cesse par l'armée américaine pour décrire leur campagne de bombardements aériens sur Bagdad. Ils vont sûrement en faire le titre d'un jeu vidéo plein d'avions de chasse et de missiles intelligents, qui devrait cartonner chez les bons gros Texans. Ils pourraient aussi déposer d'autres expressions utilisées très fréquemment par les militaires US ces temps-ci, comme « Oh merde, il y avait des civils. », « T'es sûr qu'il était irakien, ce tank ? » et « Elles sont où ces putains d'armes de destruction massive ? »

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC

WINDS OF WAR™

- 6 nouvelles campagnes
- Nouvelles cartes et scenarios
- Nouvelles creatures fantastiques
- De nouveaux objets et sortileges
- Un nouvel editeur de campagne
- Une personnalisation des objets



Heroes IV® of Might and Magic®
“Winds of War”
Le nouvel Add-on disponible !





(C) 2003 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Heroes, Might and Magic, Might and Magic, Winds of war, New World Computing, and their respective logos, are trademarks and/or servicemarks of the 3DO Company in the US and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

bigben interactive · PC CD ROM · DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ans · NEW WORLD COMPUTING® · 3DO™



Laisse-moi zoom zoom zang / Dans ta Benz Benz Benz / Gal', quand tu pointes ton bumpa / Ça m'rend dingue dingue / Laisse-moi zoom zoom zang / Dans ta Benz Benz Benz. » Voilà comment, en quelques quatrains audacieux, de jeunes rappeurs rebelles contre la société ont fusillé toute l'image du vénérable constructeur allemand Mercedes. Avant, c'était une marque pour cadre sup' voulant rouler confortablement et sans ostentation dans une bonne vieille Classe E turbo diesel. Aujourd'hui, c'est le coupé Merco noir métallisé avec les jantes 20 pouces du rappeur nouveau riche qui trimballe 12 kilos de chaîne en or autour du cou. C'est pour ça qu'au lieu de me payer une CLK 430 avec boîte automatique, je me suis pris une petite 206 diesel. Je ne voulais pas être identifié à ces malotrus qui disent du mal de la maréchaussée. Euh bref, pourquoi est-ce que je me suis embourbé à vous parler de ça... Ah oui : TDK et Mercedes collaborent activement pour sortir prochainement un jeu de bagnole haut de gamme basé sur les modèles du constructeur allemand. Les développeurs ont eu accès à toutes les données physiques des bagnoles, ils ont ainsi pu les recréer avec précision



Les voitures ne se limiteront pas à la gamme actuelle, on pourra aussi piloter de vieux modèles.

>Genre : Course automobile
>Éditeur : TDK Mediactive Europe
>Développeur : Synetic Allemagne
>Sortie prévue : mai 2003

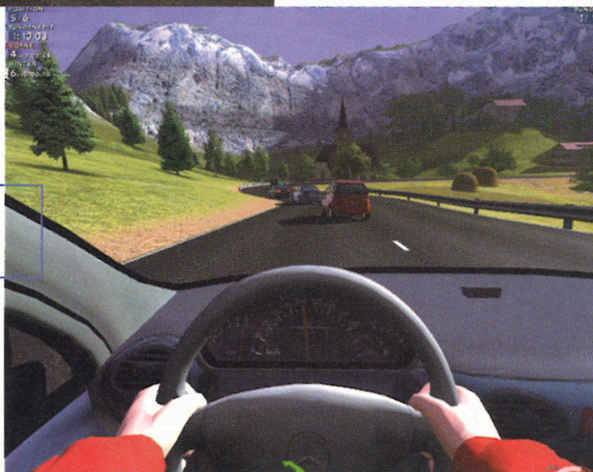
WORLD RACING

Les décors n'ont vraiment pas l'air mal sur la version PC, encore plus détaillés que sur la version Xbox qui était déjà sympa.

(17 000 polygones par engin) et programmer un modèle physique réaliste pour chaque voiture. Les bolides pourront être réglés selon 150 paramètres différents afin d'optimiser les performances, ce qui devrait être marrant sur les caisses les plus sportives et les prototypes présents dans le jeu. Il y aura bien sûr les modes classiques Course simple, Essai libre et tout le bazar, mais surtout un mode Carrière à la TOCA Race Driver dans lequel on incarnera un jeune pilote rêvant de devenir le pilote d'essai n°1 de Mercedes.

Concernant la partie technique, je vais tenter ce qu'aucun autre pigiste n'a jamais osé faire dans ce magazine, vous copier/coller un paragraphe entier du communiqué de presse : « Le nouveau moteur 3D, développé spécialement pour le jeu, combine une excellente représentation spatiale d'environnements complets couvrant des surfaces pouvant atteindre 6 km², des circuits de 46 km et des dénivelés de 400 m, avec un affichage des véhicules en haute définition. En toute saison, dans des canyons ou des chaînes de montagnes, des déserts ou le long de rivières, chaque véhicule peut être testé dans différentes conditions au cours de 7 scénarios se déroulant partout dans le monde. » Rien à redire, c'est propre, c'est rythmé, c'est limpide. Nous n'avons pas encore eu World Racing entre les mains, mais la version Xbox est disponible depuis quelques semaines, et les impressions de ceux qui y ont joué sont plutôt positives. Ça a l'air d'être un bon mixe entre les sensations de Need For Speed et le côté plus simulation de Gran Turismo.

Ackboo



Woah ! Une palpitante course de Classe A.



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

Vous voulez acheter un jeu ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Le meilleur jeu de management de football, en toute simplicité !





L'entraîneur 4 appartient à la nouvelle génération de jeux de gestion sportive, offrant bien plus de joueurs, de ligues et de compétitions que n'importe quel autre titre. Pour la première fois dans la série, L'entraîneur 4 inclut un moteur 2D temps réel permettant de voir les matches et de faire des choix tactiques au fil des actions. Regardez les 90 minutes en temps réel ou choisissez de regarder les moments-clés du match. De plus, cette version inclut un très grand nombre de nouvelles options de gestion et offre un niveau de détails et de statistiques incomparable. L'Entraîneur 4 offre la possibilité d'améliorer le jeu de votre équipe, en vous permettant de planifier totalement vos séances d'entraînement. Parmi les autres nouveautés, le jeu propose un système amélioré de négociation de contrat, un mode réseau plus efficace et plus simple d'accès ainsi qu'une nouvelle interface entièrement personnalisable.

29 nouveaux Micromania !

- 91 **MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS** OUVERT – C. Ccial Continent - 91620 La Ville-du-Bois - Tél. 01 69 01 79 53
- 64 **MICROMANIA PAU** OUVERT – C. Ccial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98
- 77 **MICROMANIA CARRÉ SENART** OUVERT – C.Ccial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint - Tél. 01 64 13 96 81
- 06 **MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE** OUVERT – C. Ccial Carrefour - 06200 Nice - Tél. 04 92 29 10 37
- 13 **MICROMANIA AVANT CAP** OUVERT – C. Ccial Avant Cap - 13480 Cabris - Tél. 04 42 34 37 12
- 62 **MICROMANIA SAINT-OMER** OUVERT – C. Ccial Auchan - 62219 Longuenesse - Tél. 03 21 39 29 92
- 95 **MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES** OUVERT – C. Ccial du Pavé - 95370 Montigny-les-Cormeilles - Tél. 01 39 97 16 98
- 31 **MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET** OUVERT – C. Ccial Géant - 31150 Fenouillet - Tél. 05 62 75 89 14
- 29 **MICROMANIA BREST** OUVERT – C.Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31
- 78 **MICROMANIA SAINT-QUENTIN** OUVERT – C. Ccial St-Quentin - 78180 Montigny-le-Bretonneux - Tél. 01 61 37 27 62
- 75 **MICROMANIA GARE DU NORD** OUVERT – Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris - Tél. 01 53 24 13 89
- 13 **MICROMANIA AIX-LES-MILLES** OUVERT – C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles - Tél. 04 42 20 93 48
- 13 **MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE** OUVERT – C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille - Tél. 04 96 14 05 91
- 42 **MICROMANIA VILLARS SAINT-ETIENNE** OUVERT – C. Ccial Auchan - 42390 Villars - Tél. 04 77 91 06 29
- 07 **MICROMANIA VALENCE** OUVERT – C. Ccial Auchan - 07500 Guilerand-Granges - Tél. 04 75 74 14 17
- 91 **MICROMANIA VAL D'OLY** OUVERT – C. Ccial Auchan - 91270 Vigneux/Seine - Tél. 01 69 52 46 29
- 85 **MICROMANIA LA ROCHE-SUR-YON** OUVERT – C. Ccial Les Flaneries - 85000 La Roche/Yon - Tél. 02 51 47 99 76
- 92 **MICROMANIA DÉFENSE 3 RER** OUVERT – Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux - Tél. 01 41 02 92 39
- 77 **MICROMANIA BAY 2 TORCY** OUVERT – C. Ccial Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée - Tél. 01 60 05 63 09
- 30 **MICROMANIA NÎMES SUD** OUVERT – C. Ccial Géant - Le Mas de Vignoble - 30000 Nîmes - Tél. 04 66 02 48 25
- 02 **MICROMANIA LE FAYET ST-QUENTIN** OUVERT – C. Ccial Le Fayet - 02100 Fayet - Tél. 03 23 67 01 22
- 60 **MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE** NOUVEAU – C. Ccial Carrefour - 60280 Venette
- 02 **MICROMANIA LAON** NOUVEAU – C. Ccial Carrefour - Rue Romanette - 02000 Laon
- 91 **MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION** NOUVEAU – C. Ccial Carrefour - 2, bvd de l'Europe - 91022 Evry
- 78 **MICROMANIA FLINS** NOUVEAU – C. Ccial Carrefour - 78410 Flins
- 91 **MICROMANIA ATHIS MONS** NOUVEAU – C. Ccial Carrefour - 91200 Athis Mons
- 91 **MICROMANIA BRETIGNY** NOUVEAU – C. Ccial Maison Neuve - 91220 Brétigny-sur-Orge
- 54 **MICROMANIA NANCY LAXOU** NOUVEAU – C. Ccial Auchan - 54520 Laxou

PARIS

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES – Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA RUE DE RENNES – Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES – Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGA – Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2 – Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE – Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY – Tél. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT – Tél. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE – Tél. 01 64 87 90 33
- 77 MICROMANIA BOISSENART – Tél. 01 64 19 00 36
- 77 MICROMANIA VAL D'EUROPE – Tél. 01 60 42 40 68
- 77 MICROMANIA TORCY – Tél. 01 60 05 63 09
- 78 MICROMANIA CHAMBOURCY – Tél. 01 30 74 54 09
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2 – Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA PARLY 2 – Tél. 01 39 23 40 90
- 78 MICROMANIA PLAISIR – Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON – Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2 – Tél. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2 – Tél. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS – Tél. 01 47 73 53 23
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 – Tél. 01 47 76 36 41
- 93 MICROMANIA BEL'EST – 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR – Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 – Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES – Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL – Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE – Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL – Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2 – Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY – Tél. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES – Tél. 01 34 24 88 81
- 95 MICROMANIA OSNY – Tél. 01 30 38 48 18

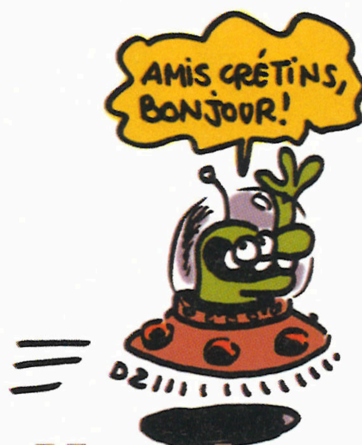
PROVINCE

- 06 MICROMANIA ANTIBES – Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000 – Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE – Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES – Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE – Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE – Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN – Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2 – Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR – Tél. 03 80 28 08 88
- 29 MICROMANIA QUIMPER – Tél. 02 98 10 06 14
- 31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET-SUR-GARONNE – Tél. 05 61 76 20 39
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE – Tél. 05 61 00 13 20
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC – Tél. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE – Tél. 04 67 20 09 97
- 36 MICROMANIA CHATEAUROUX – Tél. 02 54 27 44 40
- 37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS – Tél. 02 47 44 15 87
- 42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE – Tél. 04 77 80 09 92
- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU – Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN – Tél. 02 51 79 08 70
- 44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN – Tél. 02 28 07 22 52
- 45 MICROMANIA ORLÉANS – Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE – Tél. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS – Tél. 02 41 25 03 20
- 49 MICROMANIA ANGERS GD MAINE – Tél. 02 41 39 99 76
- 50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE – Tél. 02 33 20 53 04
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL – Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY – Tél. 03 83 37 81 88
- 56 MICROMANIA LORIENT – Tél. 02 97 87 01 88
- 56 MICROMANIA VANNES – Tél. 02 97 40 50 98
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT – Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ – Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS – Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALILLE – Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2 – Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT – Tél. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE – Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT – Tél. 03 21 20 52 77
- 62 MICROMANIA BOULOGNE – Tél. 03 21 31 63 51
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE – Tél. 04 68 68 33 21
- 67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES – Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH – Tél.03 90 40 28 20
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE – Tél.03 88 07 27 18
- 67 MICROMANIA HAUTEPIERRE – Tél.03 88 27 72 51
- 68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON – Tél.03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY GD-OUEST – Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU – Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST – Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS – Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD – Tél. 02 43 84 04 79
- 72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE ST-AUBIN – Tél. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY – Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA BARENTIN – Tél. 02 35 91 98 88
- 76 MICROMANIA DIEPPE – Tél. 02 35 06 05 15
- 76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS – Tél. 02 35 13 86 98
- 76 MICROMANIA ROUEN – Tél. 02 35 88 68 68
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER – Tél. 02 32 18 55 44
- 76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER – Tél. 02 34 47 41 14
- 76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE – Tél. 02 35 81 16 16
- 83 MICROMANIA MAYOL – Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR – Tél. 04 94 75 32 30
- 83 MICROMANIA PUGET/ARGENS – Tél. 04 94 45 63 84
- 84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET – Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7 – Tél. 04 90 81 05 40
- 86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL – Tél. 05 49 41 82 36

Découvrez REPLAY, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM ! mcm www.mcm.net

funradio Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !

ATTENTION : Les dates de sortie des jeux sont susceptibles d'être modifiées



Vous devez sûrement être des tonnes à utiliser le client SETI@Home en économiseur d'écran, alors nous vous signalons qu'un méchant bug vient d'y être détecté. Grâce à un petit programme circulant déjà sur tous les forums louches du Web, un utilisateur peut prendre le contrôle de votre machine en quelques secondes, y installer des fichiers, exécuter des programmes, etc. Bref, le boxon complet. Un patch existe ici : setiathome.berkeley.edu/download.html. Et tant qu'à faire, pourquoi ne pas le dégager et installer un programme nettement plus utile, le Folding@Home ? Au lieu de chercher des petits hommes verts pour le compte de 3 scientifiques illuminés, vous donnerez votre temps de calcul à de vrais chercheurs qui étudient le rôle des protéines dans un tas de maladies que, personnellement, je n'ai aucune envie d'attraper.

Une bonne raison pour changer

Délit de faciès



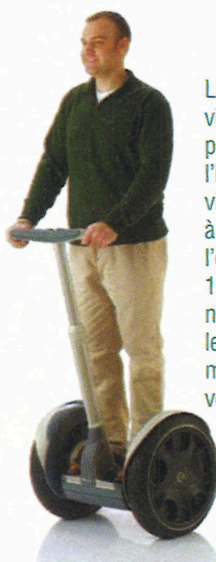
Lu sur le site du « New York Times » (www.nytimes.com) : depuis plusieurs semaines, un programmeur de chez Intel, Maher Hawash, est détenu sans raison officielle dans une prison fédérale. La justice américaine le garde sous les verrous, et elle peut le faire indéfiniment, sans aucune justification, grâce à une nouvelle loi antiterroriste. Évidemment, Maher Hawash n'est pas finlandais ou eskimo ; c'est un citoyen américain d'origine arabe, et cela suffit pour faire de lui un dangereux terroriste épandeur d'anthrax. D'autres Américains d'origine arabe ont été emprisonnés sans raison durant des mois depuis les attentats du 11 septembre. Décidément, quel beau pays. (www.freemikehawash.org)

madame icone



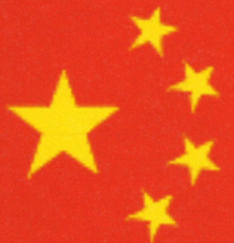
Un site intéressant, si vous n'avez absolument rien d'autre à faire : www.kare.com. C'est la home page de quelqu'un dont vous avez déjà forcément vu les œuvres sans jamais connaître son nom. Susan Kare est l'artiste qui a créé les icones Macintosh et Windows les plus répandus depuis une dizaine d'années. La poubelle du Mac, par exemple, c'était elle. Le petit stylo-plume Write de Windows 3.0, les premiers boutons avec un faux effet 3D, les icones OS/2, les cartes du solitaire de Windows 95, les fontes Macintosh, c'est encore elle. Figurez-vous que c'est un vrai métier que de dessiner ces petites merdes, qu'il faut faire des études et tout.

Trottinette d'impôt



Le Segway, ça devait révolutionner le monde. Le toujours visionnaire Steve Jobs déclarait, après avoir eu droit à une présentation du prototype en compagnie de quelques stars de l'industrie, que cela « allait changer notre façon de construire des villes. » Bien vu, Steve. Aujourd'hui, la société Segway commence à s'inquiéter du manque total d'intérêt des consommateurs pour l'engin. Les prévisions étaient de 100 000 Segways vendus au 1er janvier 2003, et on en est à... pas beaucoup. Les chiffres exacts ne sont pas publics, mais le fait que le directeur général de la boîte, le vice-président et 2 pontes du marketing aient démissionné en moins de 6 mois devrait vous donner un petite idée du volume des ventes. Je me permets de leur donner un indice pour expliquer cet échec : à 5 000 euros l'unité, il ne fallait pas vous attendre à en vendre autant que des trottinettes.

Quand la Chine overclockera



C'est peut-être un grand coup de bluff de la part des Chinois, maîtres dans l'art de la propagande depuis plus d'un demi-siècle, mais en tout cas, ça fait flipper pas mal d'analystes aux États-Unis. L'université de Shanghai annonce avoir produit un processeur 128 bits dont les premiers prototypes tournent à 5 GHz, sans refroidissement spécial. La fréquence de cette puce, dont le nom de code est « Longue Marche », pourrait grimper jusqu'à 100 GHz en moins d'un an et demi. Le secret réside dans une finesse de gravure de 90 nanomètres (contre 130 actuellement chez les fondeurs américains) et dans l'utilisation d'un nouveau matériau, l'arséniure de gallium, à la place du traditionnel silicone. Je vous ai gardé le meilleur pour la fin : ce CPU serait compatible avec les Pentium 4, aussi bien au niveau des instructions que des connections physiques, qui se feraient sur un Socket classique. Si tout cela est vrai, il faudra peut-être admettre que Mao et Lénine avaient raison.

Mimi en Équateur



Amérique du Sud, encore. Avril, encore. À Ecuador, de nombreux rapports de police font état d'une créature verte marchant dans les rues. Quelques résidants ont appelé les autorités pour qu'elle enquête sur un « gnome ». Le chef de la police locale, aujourd'hui en lice pour le Prix Nobel, a déclaré : « Nous enquêtons mais il y a toutes les raisons de croire que quelqu'un essaye de se moquer de la ville entière. » D'après les témoins, la créature était verte, petite et laide, ce qui correspond en effet à la description d'un gnome selon les critères d'interpole.

DÉJÀ ? WINAMP 3

Les jeunes développeurs rebelles de Nullsoft sont apparemment bien conscients d'avoir un peu raté leur coup sur Winamp 3 (voir la rubrique Utilitaires de ce même numéro). Ils annoncent donc le développement de Winamp 5, avec une sortie prévue à la fin de l'été. Les mathématiques derrière cette dénomination sont simples : Winamp 5 sera en fait basé sur le noyau tout léger et bien optimisé de Winamp 2 mais intégrera les fonctions avancées de skin et de script de Winamp 3. Donc 2 + 3 = 5, voilà. Winamp 5 devrait aussi permettre d'encoder et de graver directement des CD, ce qui fera sûrement plaisir au propriétaire de Nullsoft, AOL Time Warner, lancé depuis des années dans une grande croisade anti-piratage…

« La pomme et la girafe »

(fable utopique)



Pour soutenir la création de projets de jeux vidéo, l'APOM (l'Association des Producteurs d'Oeuvres Multimédia) a soumis 10 propositions au premier ministre Jean-Pierre Raffarin. En dehors de phrases ronflantes telles que « la reconnaissance du jeu vidéo en tant qu'industrie culturelle », on y trouve la demande que le Fond d'Aide à l'Édition Multimédia soit porté de 6 à 10 millions d'euros par an. Pour donner un ordre d'idée, rappelons que le budget moyen d'un jeu comme WarCraft III ou GTA III est estimé à 25 millions d'euros. Ces modestes 10 millions serviraient à aider le financement des jeux en pré-production. Développeurs français, entendez les trompettes de la gloire résonner à nouveau ! Il ne vous reste plus qu'à trouver un concept sympa de jeu de rôle massivement online abordant le symbolisme pictural dans l'œuvre de Paul Gauguin. Ça pourra émouvoir la femme d'un ministre « à fond dans le multimédia » qui vous pistonnera. De son côté, la JIRAF (le Jeu Vidéo et son Industrie Rassemble ses Acteurs Français) propose assez intelligemment que l'on examine l'organisation de la production de jeux vidéo en France et que l'on agisse pour l'améliorer. Toute cette agitation un peu tardive fait suite aux faillites successives de 13 sociétés françaises, parmi lesquelles on trouve Cryo, Kalysto et Polygone Studio. Nous tenons à la disposition de ces gens bien intentionnés les tests parus dans Joystick des jeux produits par ces 3 dernières sociétés. Vous allez voir, ce sont des tests très courts mais très rigolos.

www.apom-france.org
www.jiraf.

La vie des stars

Lisa Marie Presley, la fille du King qui s'est accouplée à plusieurs reprises avec Michael Jackson, vient de révéler que son ex, Nicholas Cage, avait jeté lors d'une dispute sur son yacht une bague de fiançailles valant 400 000 francs. Pendant ce temps, la chanteuse Cher (refaite chirurgicalement des pieds au groin) trouve les derniers propos de Michael Jackson « scandaleux » et elle n'achètera plus aucun de ses disques. Plus proche de nous, Laetitia Hallyday déclare : « Johnny ne m'appartient pas, il appartient à ses fans et à la France. » Loin de tout cela, Liv Tyler aurait secrètement épousé Royston Langdon, dont le visage a la particularité d'être semblable à celui d'un phacochère mort. Non, vraiment, c'est trop bien.

www.actustar.com





Commandez au :
01 41 11 56 20



Dr Gotham
>> The Magazine
Le catalogue gratuit
chez vous tous les 2 mois
150 nouveautés, 250 produits

Dr Gotham
.COM
Le site référence des collectionneurs
• Toute l'actualité du monde collector en temps réel
• D'un clic, vivez votre passion 24/24h
• + de 3000 produits + de 100 licences + de 50 fabricants
Livraison en 72 h





OUVERT 7/7J
Dr Gotham
The Shop
La boutique référence des collectionneurs
12 bis, avenue de Clichy - 75018 Paris
M° Place de Clichy
Horaires d'ouverture :
Le lundi et le dimanche de 14h00 à 19h30
Du mardi au vendredi de 11h00 à 19h30
Le samedi de 10h00 à 19h30

Dr Gotham
PRO
Distributeur officiel des meilleurs fabricants USA/Asie
• Un site internet avec son espace pro
• Un show room avec possibilités de commandes sur place
• Livraison en 72 H
• Pour ouvrir votre corner produits dérivés collector,
• Pour profiter de l'expansion de Dr Gotham en devenant l'un de nos 50 prochains franchisés



TOUTES LES INFOS AU : 01 41 11 56 10

*Offre valable du 1er au 30 avril dans la limite des stocks disponibles et non cumulable avec une offre promotionnelle Dr Gotham. L'ensemble des précommandes sur notre catalogue.

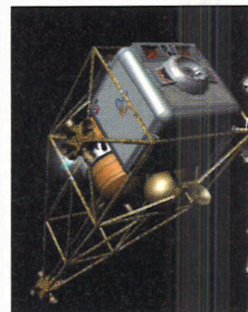
J 05/03

Nouvelle orbite



Il y a un peu plus d'un an, dans une rubrique consacrée aux jeux gratuits, on vous avait un peu causé d'Orbiter. Orbiter, c'est une sorte de simulation spatiale gratos développée sur les cendres de Space Simulator de Microsoft, un grand projet maintenant avorté. Eh bien, l'aventure continue et ce freeware bénéficie d'une nouvelle version avec des graphismes à tomber par terre. On y trouve notamment des textures planétaires plus fines, un nouveau système solaire alien, et des effets de fumée comme on peut uniquement en voir du côté de Cap Canaveral lorsqu'on insère sa tête dans les tuyères de la fusée. www.medphys.ucl.ac.uk/~martins/orbit/orbit.html





AchEtEz !

Sûrement le poisson d'avril le plus mauvais de l'année : un site Web a propagé la rumeur de l'assassinat de Bill Gates lors d'un événement caritatif à Los Angeles. Une télévision sud-coréenne a cru bon de passer l'information brut de décoffrage, et elle a été reprise par d'autres réseaux. Cela a créé un début de panique à la Bourse de Séoul, qui a cédé 1,5 % dans les minutes qui ont suivi. Je dois vous avouer que je ne pige pas trop pourquoi la mort de Bill Gates ferait chuter une bourse asiatique, vu que le bonhomme ne joue même plus un grand rôle dans la gestion de Microsoft. Peut-être par le biais d'un subtil mécanisme de finance internationale qui m'aurait échappé durant mes longues études d'économie, ou bien plus simplement parce que les traders sont des crétins cocaïnomanes.

NOn, vEndEz !

Notre rubrique « Ils y croient bien fort » est aujourd'hui consacrée à Stealth MediaLabs, une boîte américaine qui annonce avoir mis au point le système de « Watermarking » ultime. Leur procédé, destiné à lutter contre le piratage musical en identifiant sa source, incorpore numériquement une signature électronique dans un fichier musical.

Mais oui, ça va marcher

L'altération est indétectable par l'oreille humaine, et le morceau reste « signé » même s'il passe par les ondes radio, en format analogique. C'est génial, bravo messieurs. Ils vont sûrement revendre la technologie quelques millions de dollars à une bande d'idiots de l'industrie du disque. Et 2 heures plus tard, un môme de 12 ans compilera un programme Visual Basic qui dégagera cette signature en un clic de souris.



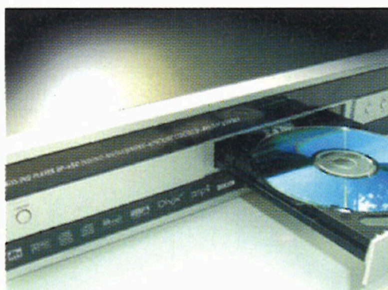
Pauvres mais joueurs

Jupiter Research a publié les résultats d'une étude portant sur la relation entre revenus des ménages et jeux video dans la société américaine. La découverte principale, c'est que les adolescents issus des milieux les moins aisés (moins de 35 000 dollars de revenus par an pour la famille) passent nettement plus de temps à jouer que les fils de bonne famille. Ça, c'est pour la catégorie « joueur normal », car pour les hardcore gamers (ceux qui achètent plus de 6 jeux par an), les résultats s'équilibrent : les vrais passionnés jouent tous autant, qu'ils soient riches ou pauvres. Toujours d'après Jupiter Research, les marmots américains passent moins de temps à jouer sur leur console qu'à regarder la télé, écouter la radio ou surfer sur le Net, mais plus qu'à lire des bouquins. Étonnant, moi qui les imaginais tous en train de dévorer Tolstoï et Camus à longueur de journée.

Maman, j'ai rétréci le gosse

À Jérusalem, une femme a poignardé son fils parce qu'il refusait de laisser son ordinateur pour faire son lit. Interrogée par la police, elle a déclaré : « Je lui ai demandé plusieurs fois d'arrêter de jouer et d'aller faire son lit. Quand je suis revenue, il était allongé dessus. Je lui ai demandé de faire son lit et il s'est moqué de moi. Je me suis énervée, je suis allée chercher un couteau et je l'ai poignardé. » En écrivant ces lignes, un frisson d'angoisse me traverse alors que je réalise le nombre de fois où j'ai frôlé la mort quand j'habitais chez mes parents. Âgé de 26 ans, son fils Denis est mort des suites de ses blessures.

Et ça se loue où les DivX ?



Ça bouge drôlement du côté du DivX, ce format qui est à la vidéo ce que le MP3 est à l'audio, c'est-à-dire une douloureuse épine dans le cul des éditeurs. KissDVD présente un lecteur de salon capable de lire les DivX et MP3 gravés sur CD et DVD. Si vous avez jusqu'à la flemme de graver, ce joujou peut aussi être raccordé à votre PC via un câble Ethernet et lire les fichiers directement dans votre disque dur. Autre fabricant, H&B propose le DX6526 un lecteur DVD de salon qui reconnaît, en vrac : DivX, Xvid, VCD, S-VCD, CD Audio, CD-R, CD-RW, MP3, JPEG et PHOTO sur les supports CD, DVD-R et DVD-RW. Les codecs de ce bijou peuvent être mis à jour, tout bêtement via un CD gravé. On ne peut pas vraiment crier au miracle, puisque les cartes graphiques d'aujourd'hui possèdent toutes une sortie TV et que ces gadgets peuvent être bêtement remplacés par un long cordon. Alors, à quoi ça sert ? À se la péter grave, évidemment. www.kissdvd.com/main.htm

Rectificatif

Tchlac Aye Nous nous sommes emmêlés les pinceaux dans le reportage Vivendi du mois dernier *Tchlac Aye* concernant Mace Griffin et War of The Ring *Tchlac Aye*. Contrairement à ce que nous avons écrit, Mace Griffin sortira sur toutes les *Tchlac Aye* plates-formes mais sera édité sur PC par Electronic Arts. War of The Ring de Black Label Games *Tchlac Aye* sortira quant à lui uniquement sur PC *Tchlac Aye*. O.K. arrêtez avec le fouet là, j'ai le dos tout violet. *Tchlac Aye* ...non, tout rouge.



Rapetissons ensemble

Ensemble Studios ne nous oublie pas, puisqu'ils viennent de lâcher dans la nature une nouvelle campagne pour Age of Mythology appelée le « Don doré » (Golden Gift). La campagne, fidèle à la tradition narrative du jeu, s'inspire des chroniques nordiques des nains Brokk, Eitri, Prosper, Atchoum, Grognon, Simplet, Farceur, Fripon et Pierral. Ah non, correction, il y a seulement Brokk et Eitri, ce qui permet de limiter le fichier en download à une taille de 10 mégas.

www.ilsetouchent.com

Ça avait tout de la bonne occase cette semaine sur Amazon : un iPaq de chez HP dernier modèle pour 40 euros. Bon, bien sûr, ceux qui en ont profité pour en commander une dizaine devaient bien savoir que c'était une erreur de saisie et que l'appareil valait au moins 10 fois plus cher. Forcément, Amazon ne les a jamais envoyés, malgré les menaces de procès de dizaines de personnes qui ont invoqué la « rupture de contrat » ainsi que la « malhonnêteté » du vendeur online.

Molyn à jeux



Tout va bien pour Peter Molyneux. Tous les deux-trois ans, il nous pond l'un de ses « jeux concept », attend que le public s'émerveille et épuise les possibilités de son produit en une petite semaine. Ensuite, il patiente quelques mois, voire une année, et hop, il se remet au boulot, mine de rien, en refaisant le même coup avec une nouvelle génération de joueurs. Ça fait des siècles que ça dure et que l'animal agit comme ça, vas-y que je t'embrouille. Ici, on parle bien sûr de Black & White 2 qui aura pour background des guerres de dieux. Dans ce nouvel univers, chaque action ou inaction occasionnera des changements sur l'environnement et les bâtiments, et ceux-ci se « transformeront pour refléter la personnalité du joueur. » Ben zut. Les créatures auront la possibilité de commander des armées dont elles deviendront d'ailleurs la plus grosse unité. On y trouvera aussi de nouvelles armes et technologies. Côté effets, on annonce des « rivières de feu », des tremblements de terre ainsi qu'une météo très variée. Vas-y Peter, nique-les tous avec ta météo dynamique !

Tableau de déshonneur

Francis Uy est aux anges. La raison est qu'un juge de l'État du Maryland l'a autorisé à conserver sur son site l'adresse, le nom et le numéro de téléphone perso d'un spammer qui lui avait pris le chou. George Alan Moore Junior, le lourd en question, apparaît donc dans sa liste des « spammers du Maryland les plus recherchés ».
Sa compagnie vendait des produits aux noms fantastiques tels que le « Fat-N-Emy and Extreme Colon Cleanser », un appareil servant vraisemblablement à se nettoyer les boyaux grâce à des lavements. Moore, furieux de se trouver sur cette liste, a porté plainte, et dans sa déposition, a déclaré qu'il avait lui aussi reçu plus de 70 produits et 200 publicités dans sa boîte aux lettres. Oh le pauvre George Alan Moore, il a dû être bien malheureux.



Dr Gotham
THE LEGEND COLLECTOR

LE CATALOGUE N°1 EN FRANCE DES PRODUITS DÉRIVÉS DE COLLECTION

>> Cinéma / Comics / Mangas / Jeux vidéo / Séries TV



Dr Gotham
>> The Magazine

L'actualité référence des collectionneurs gratuit tous les 2 mois

Une sélection de nouveautés collectors
Le meilleur de vos fabricants préférés
24 pages pour toutes les passions et pour toutes les collections

Recevez Dr Gotham "The Magazine"
en appelant au :
01 41 11 56 20
sur www.DrGotham.com - rubriques catalogues
ou en renvoyant le coupon ci-dessous chez :
Dr Gotham
15, rue des Champs - 92601 Asnières cedex

OUI, Je souhaite recevoir gratuitement chez moi le magazine Dr Gotham.

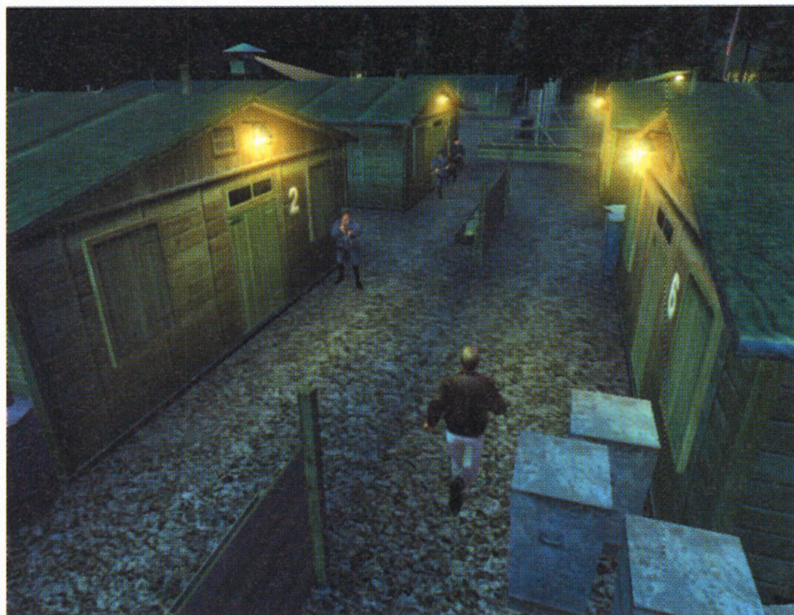
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville :
Code postal : Telephone :
e-mail :
Votre collection :

J 05/03

Qui n'a jamais vu « La Grande Évasion » avec Steve McQueen ? Pour ceux qui seraient passés à côté, ce film fait partie des grands classiques avec une belle brochette d'acteurs tels que James Coburn, Charles Branson et bien d'autres. Autant dire qu'on a pas affaire à des bras cassés et rien qu'à l'idée de pouvoir incarner l'un de ces personnages, j'ai des frissons qui m'courent tout partout.

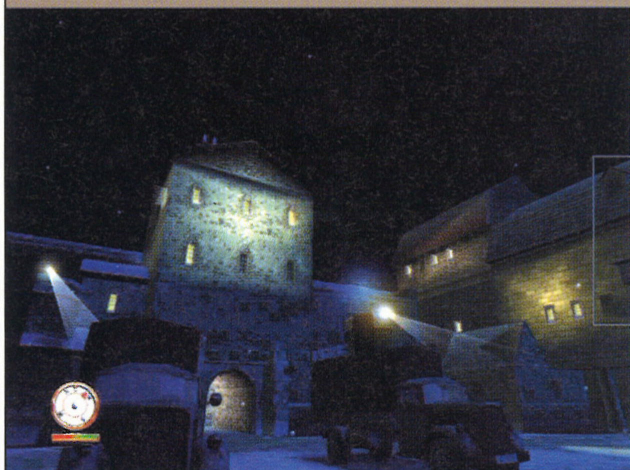
ATTENTION C'EST CHAUD BOUILLANT

Lorsqu'on commença à nous projeter les scènes cinématiques du jeu, j'eus alors une étrange impression de déjà vu et pour cause. Les développeurs ont carrément repiqué des scènes entières du long métrage qui, même si elles ne sont pas d'une beauté fulgurante, ont le mérite de nous replonger dans l'ambiance du film. Vous pourrez entrer dans la peau du pilote

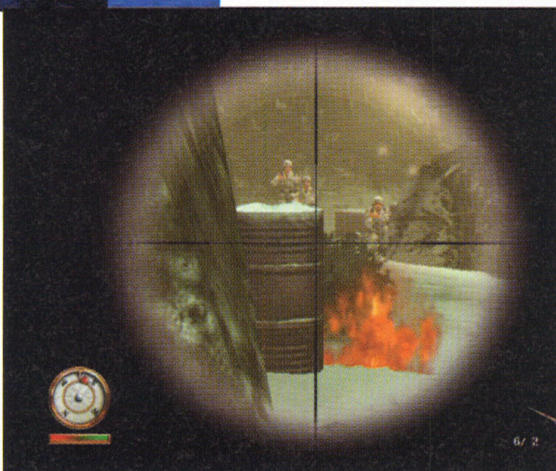


>Genre : Exfiltration/Action
>Éditeur : Eidos
>Développeur : Pivotal
>Sortie prévue : Août 2003

THE GREAT ESCAPE



On est censé voir cette forteresse à la fin du film, mais cette fois, vous pourrez vous en échapper.



de l'US Air Force qui se fait la malle avec le faussaire bigleux. Mais si, rappelez-vous, quand tous les deux se retrouvent dans le train en compagnie du cerveau de l'opération. Eh bien vous aurez droit à la même situation, mais cette fois-ci, vous pourrez changer le scénario. Le truc aussi qui m'a bien fait triper est que vous pourrez prendre la place de Steve McQueen et piloter la moto qu'il a taxée pour échapper aux troupes allemandes qui vont vous coller à la roue. Bon O.K., même si ça n'a rien à voir avec une simulation de bécane, il y a largement de quoi s'éclater dans cette phase du jeu, et puis c'est Steve McQueen quand même, c'est pas un narvalo. Vous aurez aussi droit à la scène de l'attentat à la terrasse du café lorsque James Coburn débarque avec son vélo. Tout ça s'annonce pas mal, mais concevoir un jeu en reproduisant exactement le même scénario aurait été une erreur. Il est clair que certains passages du film n'ont aucun intérêt au niveau du gameplay et c'est pourquoi les développeurs ont eu la bonne idée de changer le cours de l'histoire. Au passage, vous aurez la possibilité de shooter quelques soldats et d'en sniper d'autres dans certains niveaux, histoire de décompresser.

Après avoir salivé un bonne demi-heure, je saute discrètement sur le premier PC qui se trouve à ma portée pour voir un peu de quoi il en retourne. Aux premiers abords, ça n'a pas l'air d'être vilain et le jeu semble être relativement fluide. En ce qui concerne le graphisme ainsi que les textures, faut bien dire que, à première vue, ça ne casse pas des briques. La vue à la troisième personne apporte un côté « console », ce qui est logique puisque le soft sort aussi sur... consoles justement.

CAPT'AIN TA RACE

Raide baron



Par souci d'exhaustivité, consacrons ces quelques centimètres de papier issu d'un majestueux goiabão centenaire abattu récemment en Amazonie pour vous parler de Aces WWI, le nouveau jeu de City Interactive. Moi non plus, je ne connais pas ce studio, mais qui sait, peut-être feront-ils partie demain de l'élite des compagnies de jeux vidéo. Enfin, je dis demain, mais ça sera plutôt après-demain. Aces WWI a l'air d'être une sorte de Red Baron vaguement scénarisé avec des graphismes qui, sans être honteux, ne semblent pas vouloir concurrencer ceux de IL-2 ou Combat Flight Sim 3. Allez, on se motive, si ça se trouve ça va être génial. Ouaaiiis.



Raide faction

Finalement, après nous avoir snobé quelque temps, THQ se décide à sortir Red Faction 2 sur PC. Nous avons consulté nos estimés confrères de « Joypad », qui ont testé la version PlayStation 2 il y a quelques semaines, et ils nous disent que le jeu est loin d'être une réussite. Ça les a même passablement gavés. D'un autre côté, ces mêmes gars sont capables de passer 5 heures d'affilée sur un tapis de danse à jouer à Space Channel 5 en poussant des petits cris aigus, alors méfiance. Nous allons attendre patiemment le test pour porter un jugement objectif et argumenté sur les qualités et les défauts intrinsèques de cette œuvre vidéo-ludique, comme l'exige la charte de déontologie affichée juste derrière notre poster géant de Nicolae Ceaucescu.

Un steward bien gai

Un steward de l'aéroport londonien d'Heathrow s'est bien foutu de la gueule de ses collègues. Parmi les annonces à faire dans les haut-parleurs de l'aéroport, il en a glissé quelques-unes de son cru, des gens fictifs aux noms imprononçables devant se présenter à l'accueil. Il y a par exemple messieurs « Makollig Jezvahted » & « Levdaroum DeBahzted ». Phonétiquement, ça signifie en anglais : « Mon collègue vient de péter avant de sortir de la pièce, le bâtard. » Le farceur a tout immortalisé en se baladant dans les salles d'attente avec un enregistreur. C'est absolument immanquable et ça s'écoute ici : www.msxnet.org/humour/london-airport-announcements

Prepare to be assimilated

Anita Borg, qui n'est ni la sœur du tennisman suédois ni même un de ces truculents mutants apparaissant dans la série « Star Trek », vient de mourir. En fait, elle a connu une heure de gloire en créant une conférence pour « la femme et l'informatique » sous Clinton, un gouvernement dans lequel elle était devenue une conseillère. Bigre, j'imagine difficilement le nombre de dollars d'impôts que cette nana a pu faire dilapider aux contribuables, mais j'espère qu'elle s'est payé de jolies vacances à Hawaï avec.

Tests Express



Attention, tests express. Voici 5 jeux destinés au téléphone Nokia 3510i. Accrochez-vous, ça va vite…. GulosTale est un mixe entre Bubble Bobble et Rainbow Island. Le jeu tient la route, mais il faut appuyer sans arrêt sur les minuscules touches aux arrêtes tranchantes du téléphone et ça fusille les doigts. Verdict : 5/10. Dans Skate&Slam, on descend une pente en skate qui se finit par une rampe. Il y a des figures à effectuer… Marrant mais très limité (un peu comme le skate, quoi) : 4/10. Siberian Strike est un pur shoot, pas du tout adapté, ni à la taille de l'écran, ni aux touches minuscules. On se tue les doigts, on se tue les yeux : 2/10. Mêmes défauts pour Rayman 2, vraiment très joli. Vivement l'adaptateur TV sur le téléphone : 3/10. Enfin, seul Splinter Cell a retenu mon attention. Le rythme est suffisamment lent. Le graphisme est stylisé, épuré. Le gameplay est parfaitement pensé pour être joué sur support aussi limité. Hourra, ça en fait au moins un : 8/10. C'est à Gameloft que nous devons cette pluie de jeux, vendus 4 euros l'unité : www.gameloft.com

NEWA

"QUELLE DIRECTION PRENDREZ VOUS ?"
AL DRIFA
DARK AND LIGHT
Inscrivez vous à la béta-test sur www.darkandlight.com



50 Km
npcube

Ça sent LE PLAN SOCIAL

On estime que AOL va perdre à peu près 250 000 abonnés à leur service Internet (en dial up) rien que pour ce trimestre, ainsi qu'un petit million pour l'année entière, ce qui est une belle performance. On annonce aussi que la même chose arrivera pour MSN et Earthlink, mais ça fait un peu moins plaisir. Non, je plaisante, j'aime bien AOL. J'étais abonné pendant longtemps. Six ou sept mois de trop peut-être. Chez AOL, on a déclaré que ce déclin « reflétait une maturité du marché modem. » Du marché modem, ou peut-être de leurs clients.

Champignon hallucinant



Contrairement à ce que nous pensions tous ici, le plus gros organisme vivant au monde n'est pas Bob Arctor (il est quand même dans le Top 5, derrière la baleine à bosse et un baobab vieux de 800 ans) mais une monstrueuse mycète (un genre de champignon) qui s'étend sur 9,65 km² dans une forêt canadienne. Scientifiquement, c'est bel et bien un seul et même organisme vivant. La chose aurait entre 2 000 et 8 500 ans et grossirait toujours en répandant ses spores aux alentours, comme une sorte de blob maléfique. Ça me fait peur ces histoires, des fois je me dis qu'il va débarquer dans mon patelin et engloutir tous ceux que j'aime en faisant des gargouillis horribles.

Doubleclaques

L'Angleterre se bouge le cul. C'est rare, mais là, ça vaut peut-être le coup puisque leur ministre du commerce vient d'annoncer la mort du spam à brève échéance (ha ha !). Dans les mois qui viennent, une loi pourrait passer pour obliger les sociétés envoyant plus d'un certain nombre de messages via e-mails à demander une autorisation préalable de diffusion. Moi, personnellement, je classerais le spam comme arme de destruction massive et j'irais lâcher 2 mégatonnes de Tomahawk sur les chefs de marketing qui l'utilisent ainsi que sur les résidences de leur famille proche. Tiens, ça n'a aucun rapport mais je viens de remarquer que le siège français de la société Doubleclick est situé juste à côté de Joystick, à Levallois-Perret. Bon alors bien ciblées les bombes, hein !



Dko



Pour les gros froussards, ou pour les fans indécrottables de Fallout, vous avez encore quelque temps devant vous pour participer à cette enchère sur Ebay : http://cgi.ebay.ca/ws/eBayISAPI.dll?ViewItem&item=2309094117&category=15825 Oui oui, pour 12 millions de francs seulement, vous pourrez vous payer un morceau d'histoire et un appart' de 1 000 m² à l'intérieur d'un silo de fusée Titan (oui, c'est nucléaire) datant de la guerre froide. En fait, c'est même un triplex, avec des sols qui absorbent les vibrations, ce qui est utile pour éviter les plaintes du voisinage si vous avez décidé de lancer un missile. Autre enchère, au même prix, l'appartement décoré Star Trek, pour ceux qui veulent se tirer des balles dans le crâne. http://cgi.ebay.co.uk/ws/eBayISAPI.dll?ViewItem&item=2313535427&category=12605

Télex

Chronique d'une fin annoncée : les ventes de moniteurs à tube cathodique sont en chute libre. Entre 2001 et 2002, elles ont baissé de 26,5 %. Sur le premier trimestre 2003, les prévisions tablent déjà sur une baisse de 30 % par rapport à 2002.

MONDIAL JEDI

On s'en doutait déjà un peu en voyant Yoda, mais cette fois-ci, c'est officiel : le pays d'élection des chevaliers Jedi est l'Angleterre. Ces dernières années, notamment durant le dernier census, on avait signalé que de nombreuses personnes avaient donné comme réponse quant à la religion qu'elles pratiquaient celle du « Jedi ». Les résultats du recensement sont là : ils sont 390 000 gros nerds à habiter à moins de 70 km de nos côtes, soit environ 0,7 % des Anglais. D'après The Register, les « hotspot Jedi » sont Brighton, Manchester et Wandsworth, qui sont aussi les épicentres des ivrognes beugleurs composant l'essentiel des meutes de fans de football.

TONY *pour la vie*



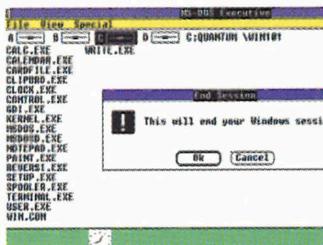
Tony Hawk, alias Antoine Faucon, alias Mister 900°, alias l'homme aux 200 cicatrices, alias Tony-la-toupie, reviendra sur PC (et même sur Mac) dans le quatrième épisode de la grande épopée sentimentale portant son nom, Tony Hawk's Pro Skater 4. Après Gearbox Software qui avait converti le troisième volet sur nos machines, c'est un petit développeur inconnu, Aspyr, qui sera chargé de ce nouvel opus. Gageons qu'Aspyr aspire à faire un bon titre. Et s'ils ratent, on dira qu'Aspyr a tort. Pfiou, je le digère mal, ce kebab. Rappelons que le gars Tony a signé un contrat qui le lie à Activision jusqu'en 2015, ce qui nous assure d'être inondé de jeux de skate pour la prochaine décennie. Et je ne sais pas s'il faut s'en réjouir.



D^N^D

La cyber-connerie du mois, nous la devons au Docteur Vertegaal. Ce chercheur nous présente un périphérique pour PC : dotée de 2 yeux globuleux, la machine observe silencieusement l'utilisateur, juge de son état de concentration, et décide si, oui ou non, il peut être dérangé par une interruption telle qu'un message ICQ. Les possesseurs de ce machin vont enfin savoir ce que l'on ressent quand on a TBF comme voisin de bureau.

2 décennies de plantages



Pour les nostalgiques, ceux qui aiment bien se rappeler les années 80, des TO7 et des Amstrad en versant une petite larme, signalons un excellent article du site Neowin.net. Sur une quinzaine de pages agrémentées de photos d'écran préhistoriques, l'auteur y retrace toute l'évolution des OS de Microsoft, depuis le DOS 1.0 de 1981 jusqu'à Windows Server 2003, en passant par Windows 2.0 (1985) ou NT 3.1 (1993). Y a pas à dire, il a quand même fallu attendre Windows 95 pour avoir un vrai OS sur PC, parce qu'avant, c'était de la belle merde. L'adresse : www.neowin.net/articles.php?action=more&id=53

DÉCENNIES DE PLANTAGES

C'est Allende qu'on assassine

C'est le mois d'avril en Amérique du Sud. Un groupe de fermiers chiliens se sont plaints aux flics que 200 poulets avaient été retrouvés vidés de leur sang. D'après Pablito, le porte-parole de la police : « Les fermiers sont affolés, ils ont organisé une milice et vont tenter de trouver le vampire. C'est étrange, il n'y avait plus de sang à l'intérieur des poulets, donc c'est soit un vampire, soit un extraterrestre. » Oui, Pablito, c'est soit ça, soit que leur production d'héroïne aura été plus prolifique que d'habitude.

BOND BOND en Avant

L'Angleterre, après avoir refusé pendant des années de construire des fours à micro-ondes, a décidé de franchir un grand pas vers le futur. Le MI5 et le GCHQ ont ainsi passé des petites annonces d'emploi sur Internet. Là où ils affichent leur différence, c'est en mettant en ligne des annonces concernant le recrutement d'espions. Exemple : « Si l'analyse de renseignements secrets est un secteur dans lequel vous pensez être bons et efficaces, il n'y aucune raison que vous ne puissiez pas le faire. » Ah ben non, y a aucune raison. À part, bien sûr, un salaire minable et un risque non négligeable de se manger des balles dans la tête.

SETI@home
The Search for Extraterrestrial Intelligence

Depuis 1999, des millions de gens de 200 pays différents ont lancé sur leur ordinateur Seti@home, dans le but de ralentir leurs bécanes mais aussi d'avoir un screensaver totalement ringard. Moi, j'ai été plus malin, j'ai tout de suite su que ça allait servir à que dalle. Et aujourd'hui, la science le confirme, puisque après analyse, aucun signe d'une radio FM de petit gris n'a pu être entendu sur les nombreux morceaux de données analysées par des gens qui payent cher leur kilowatt de connerie. Et pour enfoncer un peu plus le clou, sachez que des scientifiques sérieux ont révisé à la baisse la probabilité de trouver plus d'une forme de vie par galaxie. Selon eux, Carl Sagan, directeur du projet SETI et théoricien alarmiste de « l'hiver nucléaire » (aujourd'hui décédé), avait introduit dans l'équation une variable aussi optimiste et rigolote que lui.

C'EST COMME UN VIRUS mais inutile

La phrase à la con

Fishbone, en plein soleil : « Je crois bien que j'ai les narines qui rétrécissent. »

CRAZY ABONNEMENTS

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

Abonnez-vous, voui, voui, voui !!!

joystick

+ DE 38 % DE RÉDUCTION

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à : Joystick - BP 50002 - 59718 LILLE Cedex 9

1 an/11 n^os de Joystick - 39,90 € + DE 38 % DE RÉDUCTION

au lieu de ~~64,90 €~~*, soit **4 mois de lecture gratuite !**

ST514

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

❑ Chèque bancaire

❑ CB n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Expire le : _ _ _ _

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Ville : ____________________ Code postal : _ _ _ _ _

Date de naissance : _ _ _ _ 19_ _

Tél : ____________________

e-mail : ____________________

Date et signature obligatoires :

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 31 décembre 2003. Pour l'étranger, nous consulter : 01 55 63 41 15 ou par e-mail : abonnementsjoystick@hfp.fr. * Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑.



Depuis bien longtemps, la série Star Wars n'est plus pour moi qu'une occasion de reluquer Natalie Portman à moitié nue dans les robes délirantes que lui fait porter ce gros pervers barbu de Georges Lucas. O.K., c'est vrai, l'Attaque des Clones était un peu moins navrante que cette grosse daube niaise de « The Phantom Menace », mais l'esprit des premiers Star Wars n'est plus là. Pour les jeux, ça a été un peu la même chose : on a commencé avec des merveilles comme X-Wing vs Tie Fighter ou Dark Force, pour terminer sur des demi-ratages comme Force Commander ou Galactic Battlegrounds. Même le dernier Jedi Knight : Jedi Outcast, sans être un mauvais jeu, a gavé certains joueurs. Alors les gens de LucasArts doivent se ressaisirent, et on espère qu'ils vont profiter de ce nouvel épisode de Jedi Knight, baptisé Jedi Academy, pour sortir de leur torpeur.

>Genre : Shoot 3D
>Éditeur : Activision
>Développeur : Raven Software États-Unis
>Sortie : Automne 2003

JEDI KNIGHT III : JEDI ACADEMY

Quand j'étais petit, j'étais un Jedi

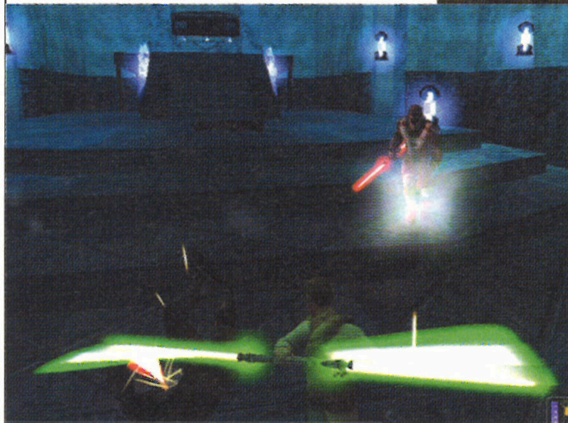
Jedi Academy devrait introduire pas mal de changements par rapport aux précédents épisodes de la série. Pour la première fois, l'aventure se teintera d'un petit côté jeu de rôle qui ne devrait pas être désagréable. Chronologiquement, le jeu débutera exactement là où s'est arrêté Jedi Outcast. On laissera Kyle Katarn de côté pour se retrouver dans la tunique d'un jeune apprenti Jedi qu'on créera avant de commencer la partie. On choisira sa race, son sexe, ses fringues, son visage, sa coupe de cheveu. Il sera même possible de sélectionner son sabre laser parmi différents modèles, dont la très populaire variante double-lame de Darth Maul qu'on aperçoit dans Episode One.



Saperlipopette, un Rancor, un prédateur géant originaire de la mystérieuse planète Dathomir. En consultant mon encyclopédie Star Wars, j'ai découvert qu'un seul testicule de ce monstre suffisait à nourrir une famille d'Ewoks pendant près de trois semaines.

L'histoire commencera à l'Académie de Yavin 4, une sorte de fac de Nanterre en plus high-tech où les jeunes étudiants de toute la galaxie viennent perfectionner leur maîtrise de la Force entre deux parties de tarot à la cafétéria. Apparemment, il n'y aura pas de campagne linéaire, mais plutôt un système permettant de sélectionner ses missions et de choisir un chemin particulier pour atteindre le statut de chevalier Jedi. Le sabre laser devrait jouer un rôle encore plus important que dans Jedi Outcast, même si les armes plus classiques – arbalète wookie, blaster, fusil impérial, Pulse Gun électromagnétique de la mort de l'enfer – resteront disponibles. On ne sait pas grand-chose sur la campagne, seulement qu'elle se déroulera dans deux fois plus d'environnements différents que Jedi Outcast. Voilà, c'est tout ce qu'on peut vous dire pour l'instant sur le nouveau Jedi Knight. On met notre réseau d'espions bothans sur le coup et on vous en reparle dès qu'il y a du neuf.

Ackboo







Ça me rappelle l'histoire du mec qui s'est fait anoblir par un chevalier Jedi, et qui y a laissé ses 2 bras. Cherchez la vanne... Encore... Ça y est, vous l'avez trouvée.

ENTER THE MATRIX



BIENVENUE DANS LE MONDE RÉEL.

Des agents sans pitié traquent vos moindres mouvements. Vous défiez la gravité et violez toutes les lois. Jusqu'où vous mènera le lapin blanc ? Etes-vous prêt à connaître la vérité ? Alors bienvenue au cœur de la Matrice.

Avec la carte son Sound Blaster™ Audigy® 2 vous êtes sûr d'avoir fait le bon choix, vous ne jouez pas seulement à Enter The Matrix, vous le vivez !

Les capacités exceptionnelles de la carte son Sound Blaster™ Audigy® 2 brouillent la frontière entre le jeu et la réalité. Grâce au son 24-bits ADVANCE HD, préparez-vous à un réalisme sans précédent. Immergez-vous dans un monde si réel que vous aurez du mal à en repartir.

L'UNION FAIT LA FORCE !

Que ce soit avec les haut-parleurs Creative Inspire™ 6.1 ou Megaworks™, la carte son Sound Blaster™ Audigy® 2 a su s'entourer de ses meilleurs alliés. Positionnés tout autour de vous, les haut-parleurs vous donneront l'impression d'être au cœur de l'action. De quoi avoir des frissons dans le dos !

INSPIRE 6.1 MEGAWORKS THX





CHOISIE PAR LES JEUX.
ELUE PAR LES JOUEURS.

Pour avoir plus d'informations sur les produits son et audio de Creative, visitez notre site.

www.europe.creative.com/matrix

CREATIVE®

© 2003 Creative Technology Ltd. Tous droits réservés. Le logo Creative est une marque de Creative Technology Ltd. Toutes les marques et produits cités sont des marques déposées de leurs détenteurs respectifs.



Dans un monde parfait, la paix régnerait dans le monde, les pays pauvres ne jalouseraient plus les pays riches, les agents des impôts seraient régulièrement enlevés par les milices chiites hammal, les forces secrètes des banques suisses, ou je ne sais quelle organisation ridicule. Dans ce même monde parfait, les jeux vidéo auraient une qualité de gameplay et un intérêt en relation avec la longueur de leur titre. Cela n'a rien à voir, mais parlons un peu de Galidor, Defender of the Outer Dimension. Tiens, Galidor, ça me rappelle étrangement « Kalidor ». Si si, vous savez, « Kalidor », un film avec Schwarzenegger et Brigitte Nielsen dont le seul talent particulier avait été de coucher de façon régulière avec Sylvester Stallone. « Kalidor » faisait figure de véritable challenge pour cette dernière puisqu'elle devait y côtoyer Arnold durant une heure trente sans tenter de s'accoupler avec lui afin de se faire connaître.

>Genre : Plate-Forme
>Éditeur : Électronics Arts
>Développeur : Lego
>Sortie : Juin 2003

GALIDOR : DEFENDER OF THE OUTER DIMENSION





Voyons ce que l'IMDB nous apprend au sujet de « Kalidor » : « Le tyran Gedren cherche le pouvoir absolu dans un monde barbare. Elle (c'est une madame) pille la ville de Hablac et tue le gardien d'un talisman qui lui donne un grand pouvoir. » Et maintenant le jeu : « Le joueur incarne Nick Bluetooth qui se retrouve dans la palpitante dimension extérieure où il devra libérer ses amis qui sont tombés entre les griffes du mauvais tyran, Gorm. » Eh bien voilà ! C'est bien ce que je pensais, il n'y a absolument aucun rapport entre le film et le jeu. Je vais donc pouvoir me concentrer essentiellement sur ce dernier. Peu de gens le savent, mais tout cela est tiré d'une série pour gamins d'ABC Networks qui fait un carton aux USA. Elle mêle à la fois l'image de synthèse et de vrais acteurs bien boutonneux comme on les aime ici. Galidor : Defender of the Outer Dimension, qui a déjà sévi sur PlayStation 2 et Game Boy Advance, est un jeu de plate-forme 3D. Dans celui-ci, notre héros doit parcourir 4 gros environnements et massacrer tout sur son passage. Pour s'y aider, il dispose de 7 compétences « Glinch » et parmi elles, le super jump, l'armure, la glisse, le grappin et le très mystérieux « Q-Fluxor » que je devine comme étant efficace à la fois pour la plaque dentaire et les gencives. Mais ce n'est pas tout, car Nick est un véritable petit vampire qui peut absorber les attributs des ennemis qu'il arrivera à terrasser. Il sera aidé dans sa quête par Alegra, sa petite copine hackeuse-karateka et Nepol, sorte de croisement entre un ours en peluche et un crapaud. Il aurait été bien injuste que Galidor soit réservé au public console. Heureusement, Lego Média, son éditeur, a décidé de le convertir à grands frais pour nos PC, juste histoire de nous faire plaisir. Cette version est en cours de développement et elle devrait pointer son groin à l'E3.

Bob Arctor





WinFast®



L' Ère de l'interaction entre cinéma et jeux vidéos 3D

A 300 MyVIVO Edition

www.leadtek.com.tw

Série WinFast A300 - Equipée du **moteur CineFX™ de Nvidia**, qui supporte le nouveau **langage de haut niveau Cg** et execute des effets visuels de qualité cinématographique **en temps réel**.

Les GPU **GeForce FX** de NVIDIA utilisent le procédé de gravure 0.13 μm qui est **à la pointe de la technologie**. Ce dernier est utilisé pour les procédés de fabrication complexes et **un fonctionnement à des fréquences très élevées**.

- Moteur pouvant fournir un rendu de 8 pixels par cycle d'horloge.
- Supporte materiellement les API DirectX 9.0 et OpenGL 1.4.
- Supporte le dernier standard AGP 8x atteignant des taux de transfert de 2.1 GB/s.
- Moteurs Advanced Pixel Shader 2.0 + et Vertex Shader 2.0 + pour des effets toujours plus réalistes.
- La mémoire la plus rapide du monde fonctionnant à pas moins de 1 GHz utilisant la technologie DDR II.
- Technologie d'anticrenelage à l'efficacité époustouflante NVIDIA Intellisample™.
- MyVIVO -Version Video in/out associé au logiciel WinFast PVR pour profiter pleinement des séquences vidéos.
- Equipé du système de ventilation WinFast TwinTurbo pour plus de performance et une meilleure stabilité





Système double ventilateurs WinFast TwinTurbo

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

PRODUITS DISTRIBUES PAR

MOREX TECHNOLOGIES FRANCE S.A

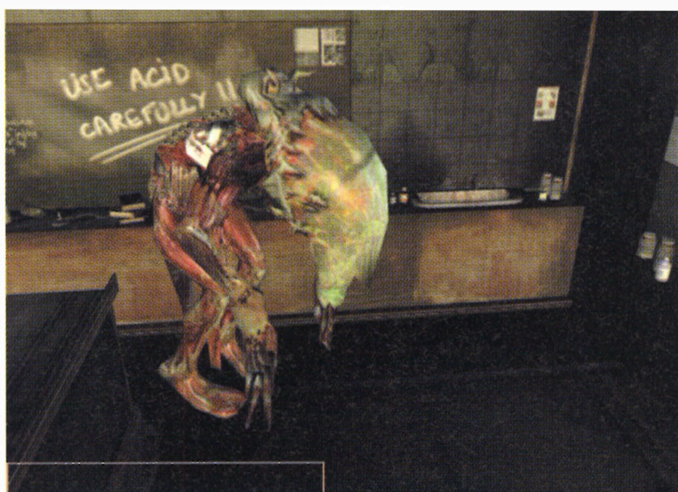
49, Route Principale du Port
92631 Gennevilliers cedex

Tél. : 01 41 47 67 67
Fax : 01 47 94 34 70

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

OFFRES RÉSERVÉES AUX REVENDEURS

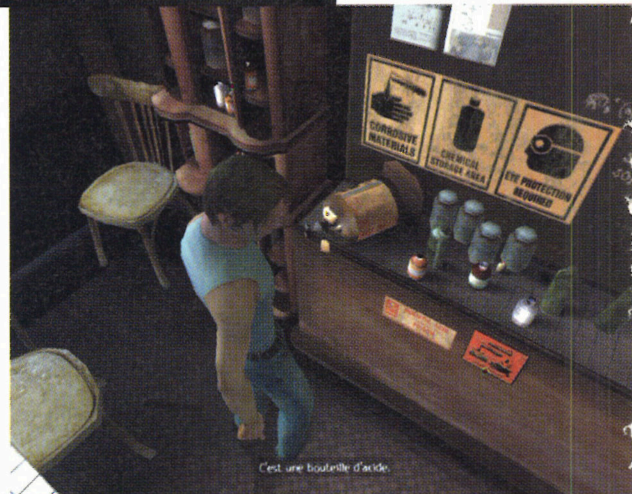
Informations détaillés, caractéristiques techniques et liste de revendeurs disponible sur notre site.



C'est fou la capacité que peuvent avoir les joueurs à s'amuser à se faire peur. Depuis Alone in the Dark, on ne compte plus les simulateurs de peur bleue, chair de poule, et autres sensations qui déchirent l'échine. Microïds entre à son tour dans cette vraie fausse danse macabre avec Obscure.

Le fait est que personne n'avait entendu parler de ce projet, et encore moins de son développeur, Hydravision, qui siège à Lille. Certes, Obscure est loin d'être le premier du genre, tant par son thème que par son design. En revanche, ce qui semble plus original réside dans son gameplay où le joueur doit gérer les craintes de 5 personnages différents, tous plus ou moins « sacrifiables ».

Des mutations sont prévues afin de donner du fil à retordre. On ne sait pas encore dans quelle mesure elle pourrait toucher l'un des membre de l'équipe de personnages dont le joueur doit s'occuper.



>Genre : Survival Horror
>Éditeur : Microïds
>Développeur : Hydravision
>Sortie prévue : fin 2003

OBSCURE

Plantage d'étudiants

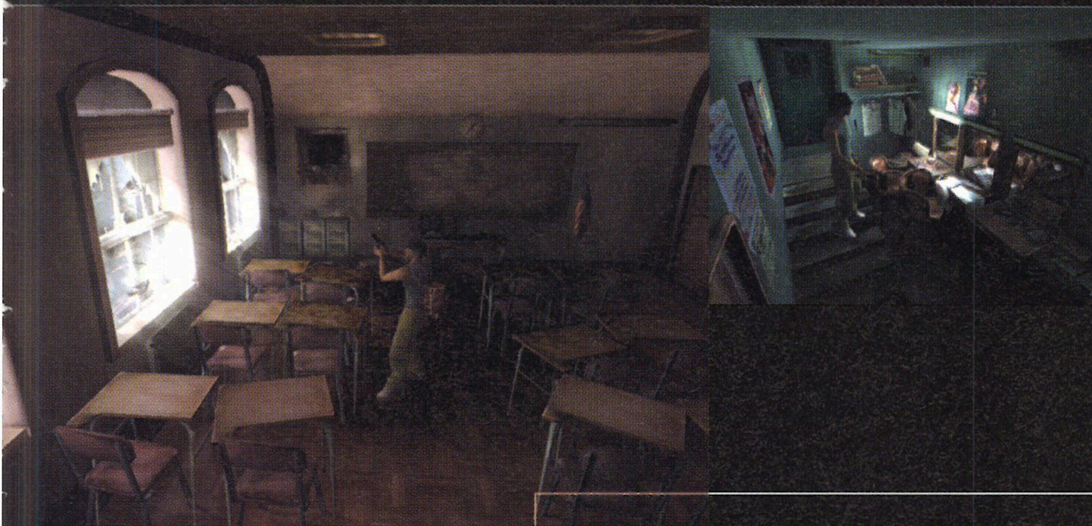
L'horreur dont le joueur sera témoin prend ses racines dans un lointain passé. Des savants ont fait des recherches sur une plante amazonienne ayant l'étrange propriété de vouloir s'abriter de la lumière en vaporisant un gaz noir et opaque autour d'elle. Trop contents de voir de puissantes propriétés dans le cucurbitacée pouvant s'appliquer autant dans le militaire que dans le pharmaceutique, les savants seront vite dépassés par leurs expériences. Engendrant d'étranges mutations sur les sujets animaliers inoculés par l'extrait de cornichon noir, l'équipe de recherche aura vite fait de placer sous silence tous leurs débordements enfantins. De nombreuses années plus tard, une université aura poussé au-dessus de leur laboratoire. L'ennui, c'est que des étudiants disparaîtront mystérieusement. L'étudiant américain moyen étant caractérisé par son esprit de solidarité dans les moments les plus idiots de son existence, le joueur devra s'occuper de 5 de ses représentants qui cherchent à retrouver leurs petits camarades. C'est beau comme une série B, et si le motif paraît léger, il n'en demeure pas moins que ça peut amuser le public. Après tout, qui n'a pas envie d'applaudir dans une salle obscure lorsqu'il voit sur l'écran géant la barbipouffe de service se faire découper dans le sens de la longueur par une plante carnivore ? Même si ce n'est pas le but avoué du jeu, je suis sûr que ce sketch en motivera plus d'un.





Clairs Obscures

L'un des points de ce jeu réside dans la même idée qu'avaient développée en leur temps les gens de Eko, lorsqu'ils avaient fait Gift. Ici, toute la progression des personnages passe notamment par la gestion des ombres et les lumières. D'une manière générale, lorsqu'on se retrouve dans l'obscurité, rien ne va plus. Les monstres se sentent chez eux, et attaquent. Seule parade : leur éclairer la gueule. Le joueur est donc invité à se servir d'une arme pour gagner du temps, et à trouver une source d'éclairage quelle qu'elle soit. De fait, le joueur part vite à la chasse aux piles électriques, aux lampes torches, aux flashs de polaroïds.



Plusieurs éléments seront dynamiques. Ici, il est conseillé de péter les vitres pour sécuriser la salle : les monstres n'aiment pas la lumière.

Pour ce qu'on a pu en voir pour le moment, le jeu offre suffisamment de souplesse dans son gameplay pour s'autoriser à péter toutes les surfaces en verre. On est loin d'un Red Faction, mais cet « esprit de casse » est suffisant pour le background. La gestion de l'obscurité est elle aussi très intéressante. Graphiquement, Hydravision a mis au point un moteur permettant d'afficher non seulement une progression graphique de l'obscurité, mais aussi une véritable mutation du design des surfaces plongées dans le noir. Ainsi, lorsqu'un monstre dégage son gaz obscur, les murs aux alentours semblent se gangrener, et leur surface bien propre fait vite place à quelque chose de pas sain du tout (genre gros furoncle, mais en noir).

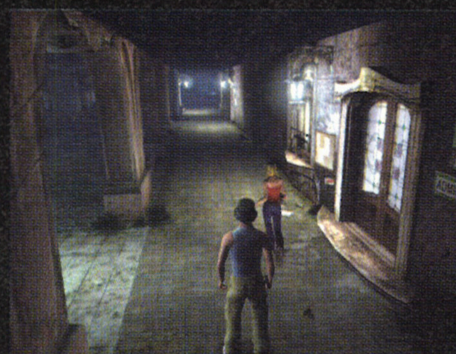
Le club des cinq

Comme dit plus haut, le joueur doit se faire une raison : il doit gérer une équipe de 5 étudiants américains, tous plus ou moins stupides (remarquez que le plus ou moins est inhérent à l'intelligence du joueur). L'intérêt de la chose, c'est que le joueur peut choisir de se faire aider par l'une des personnes en présence. Le deuxième larron se contentant de suivre généralement, on devrait pouvoir lui donner quelques consignes simples mais efficaces, comme attaquer, fuir, rester sur place, ou aller chercher un coca light/un paquet de clopes (préoccupation première de n'importe quel étudiant qui se respecte). Plusieurs points intéressants sont soulevés à travers cette gestion de jeu. L'inventaire, par exemple, permet de dispatcher les éléments trouvés dans l'intrigue, sachant que les places dans les poches ne sont pas illimitées. Ce sera donc au joueur de savoir où chacun des protagonistes se trouve s'il veut retrouver un item important (tout en sachant que seulement un seul autre personnage peut suivre celui qui est joué). De même, il sera intéressant de savoir comment est gérée la mort de l'une de ces andouilles : le jeu faisant la part belle aux « étranges mutations », rien n'interdirait de voir l'un de ses congénères un peu mort se comporter en zombie (d'accord, je spécule, mais ce serait bien poilant quand même). Là-dessus, le gameplay n'est pas encore définitif.

Physique, chimie

Bien que le jeu n'en est qu'à son tout début de développement, la prise en main de l'ensemble s'est fait très rapidement sur les quelques niveaux jouables qui étaient disponibles. Le moteur graphique est digne de celui qu'on retrouve très fréquemment dans ce genre de jeu. De fait, il ne faudra pas s'attendre à une résolution graphique allant au-delà d'un 800x600. Cependant, et à l'instar de ce qui s'est vu dernièrement dans le genre, rien n'empêche de penser que ça peut tourner en 1024x768. En dehors de ça, graphiquement, ça se tient. L'intégration des personnages dans le décor tient bien la route, une bonne partie de celui-ci est dynamique et interactive (on peut enfin démolir les distributeurs de boissons à la batte de base ball lorsqu'ils ne sont pas coopératifs), et plusieurs éléments mobiliers sont définis comme objets à part entière. On ne sait pas encore dans quelle mesure on peut s'en servir, mais déjà pouvoir avancer sur une chaise sans se retrouver bloqué par celle-ci est une grande évolution pour le genre Survival Horror. Côté immersion, on est assez gâté. Un grand soin a été apporté à la gestion de l'éclairage, et les éléments glauques propres aux films d'horreurs, comme les néons qui clignotent connement au milieu d'une pièce sombre, sont assez bien exploités. On attend de voir ce que tout ça va donner. Pour le moment, et comparé au dernier Alone in the Dark, le gameplay semble beaucoup plus nerveux, voire plus porté sur l'action dès le début de jeu, et plusieurs écueils ont été évités (comme le très débile et très linéaire « voulez-vous ouvrir la porte ? » oui/non). Le jeu n'en est qu'à son début de développement, et on espère que ça tiendra la route. Réponse à la fin de l'année.

Pete Boule





L'intégration des personnages dans les décors est bien faite. Bien qu'ici, ils ne soient pas définitifs, leur modélisation et leur animation sont assez convaincantes, Hydravision sachant se servir de la Motion Capture.

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES
(et le plus de téléphones compatibles!)

Téléphones compatibles: Alcatel, Ericsson, LG, Motorola, Nokia, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium… Détails: www.persomobiles.fr.

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 70 2001**, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone… cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: **✚ 30 Reggae..1563**. Vous pouvez choisir parmi 30 autre sonneries Reggae en appelant le **0899 70 2001** et en saisissant la référence 1563.
CATALOGUE COMPLET: Des milliers d'autres sonneries par téléphone au **0899 70 2001**, ou minitel **3617 PERSOMOBILES**, web www.**persomobiles**.fr ou wap **wap**.persomobiles.fr.



2 Exclusif! TOUTES NOS SONNERIES SONT HIFI - POLYPHONIQUES!



La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le **vrai son des instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestration** (ex: piano / basse / batterie). Exclusif : toutes les sonneries de persomobiles seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones polyphoniques: Alcatel 511 512 525 715 **Ericsson** T300 **LG** 7000 7020 **Motorola** C330 T720 **Nokia** 3510 3510i 3650 6610 6650 6210 7250 7650 **Panasonic** GD67 D87 **Sagem** myX-5 **Samsung** A800 N600 N620 S100 T100 **Siemens** C55 S55 …

LE TOP
- **8 mile-Lose yourself** 55215
- **La beuze-Le frunkp** 55210
- **Paris latino** 55162
- **Dr. Hannibal** 54123
- **La soupe aux choux** 56040
- **L'exorciste** 56740
- **Plantation** 55128
- **Le flic de Beverly Hills** 56076
- **Ti amo** 55568
- **Les bronzés font du ski** 56948
- **Real slim shady** 56618
- **Bump bump bump** 54113
- **Jenny from the block** 55131
- **Marie** 55818
- **All the things she said** 55136
- **1er gaou** 56485
- **Amélie Poulain** 56633
- **Mission Impossible** 56635
- **J'ai demandé à la lune** 56096
- **Without me** 56143

RAP / RNB
- **03 Bonnie and Clyde** 55305
- **113 fout la merde** 55604
- 1m73, 62 Kg 56078
- 5.9.1 56303
- À demi nue 56101
- Addictive 55021
- **All I have** 55454
- Always on time 55881
- Another day in paradise 56083
- Apocalypse flow 55042
- Are you ready 55017
- Are you that somebody 55687
- **Art de rue** 55607
- Assassin de la police 55299
- **Avec classe** 55024
- **Avoir des potes** 55289
- Back in bizz 56638
- **Bad boy for life** 56086
- **Bad boys de Marseille** 55945
- **Bad intentions** 55606
- Because I got High 56971
- **Belsunce breakdown** 56612
- Black suits comin' 55567
- **Block party** 55777
- Bomba 2002 56302
- **Boom boom** 55051
- Bootilicious 55865
- **Bump bump bump** 54113
- Business 55939
- California Love 54245
- Cendrillon du ghetto 56622
- Changes 54247
- **Cleaning out my closet** 55672
- Clint Eastwood 56644
- Come with me 56691
- **Destinée** 55037
- Diamant noir 55775
- **Dilema** 55917
- **Don't know what to tell ya** 55496
- **Don't mess with my man** 54190
- **Dr. Hannibal** 54123
- Du rire aux larmes 56080
- Elle donne son corps avant son nom 55609
- Elle est à toi 55570
- Elle te rend dingue 56896
- Emotions 55637
- Enfants du ghetto 55077
- **Ensemble** 55473
- Fallin 56907
- Family Affair 56799
- Foolish 56315
- Freestyler 55582
- **Frotti-frotta** 55474
- Full moon 56313
- Funky cops-Let's Boogie 55898
- Gangsta's Paradise 56685
- **Give me the light** 54070
- Got what you need 56049
- Happy 55921
- **He's unbelievable** 55491
- Hey ma 55196
- **Hidden agenda** 54170
- I believe I can fly 55715
- **I Can** 54138
- I got 5 on it 56689
- **I need a girl** 56301
- I'll be missing you 55430
- I'm gonna be alright 55572
- If I could go 54248
- If you had my love 55703
- **In da club** 54158
- Independant woman 55700
- Je danse le mia 56145
- **Jenny from the block** 55131
- Just a little 55075
- **Keep this fire burning** 54153
- Killing me softly 56362
- La fièvre 55286
- La playa 55377
- La tribu de Dana 56473
- Le bilan 55954
- Le guide du loubard 55667
- **Le son des bandits** 56054
- Luv u better 55193
- **Ma Benz** 55287
- Mon papa à moi est un gangster 56318
- Né ici 55364
- Nuff Respect 56487
- Oh boy 55923
- On s'en sort bien 55680

RAP / RNB (suite)
- One minute man 55885
- **Paper'd up** 55314
- Petit frère 55610
- Pris pour cible 55955
- **Qu'est-ce tu fous cette nuit** 54116
- **Qui est l'exemple** 56906
- Qui veut la peau de mon Crew 55288
- **R n'b 2 rue** 56621
- Rap business 55888
- **Real slim shady** 56618
- Regulate 56693
- Rock Superstar 56686
- Sache 55899
- **Si c'était à refaire** 54030
- Simple et funky 55358
- **Stan** 56634
- Still D.R.E. 54246
- **Street life** 55499
- Survivor 56637
- **Swing popotin** 55214
- The boy is mine 56099
- The message 54124
- **The next episode** 56632
- Through the rain 55036
- **Trop 2 peine** 54206
- Tu me plais 55623
- U remind me 56770
- U-turn 55653
- **Un peu de respect** 54045
- **Une femme avec une femme** 54154
- Viens voir le docteur 55366
- Walking away 56619
- What's love 56047
- What's your flava 55910
- **Without me** 56143
- ✚ 200 Rap! 1554

POP / ROCK
- 19-2000 55069
- **A thing about you** 55223
- A thousand miles 56474
- All apologies 54141
- **All the things she said** 55136
- All you need is love 55872
- Another one bites the dust 55113
- Are you gonna go my way 54183
- Army of me 54076
- Ashes to ashes 55457
- Basket Case 55791
- Big gun 55271
- Black Celebration 55699
- Black or white 55711
- Bohemian rhapsody 54151
- Boys don't cry 55124
- By the way 56555
- Californication 56760
- **Can't stop** 54205
- **Can't stop loving you** 55221
- **Check the meaning** 55222
- China girl 55460
- Close to me 55141
- Cocaïne 56940
- **Come as you are** 55713
- Complicated 55764
- Creep 56329
- **Cry me a river** 54177
- Don't look back in anger 54059
- **Don't stop** 55226
- Du hast 55281
- Enter sandman 55654
- Every breath you take 55817
- Excuse me Mr. 54166
- **Feel** 55151
- Flash Dance-She is a maniac 55149
- God save the queen 54155
- Hard as a rock 55301
- **Hell bells** 55273
- Help 56911
- Here comes the sun 56912
- **Here it comes again** 54187
- Highway to hell 55688
- Hotel California 56765
- I love rock'n'roll 55640
- I'm gonna getcha good 55915
- If tomorrow never comes 55778
- In my place 55020
- In the end 54219
- **In too deep** 55782
- **International** 54156
- It's oh so quiet 54079
- Jump 55656
- **Just like a pill** 55044
- **Ka-ching !** 54232
- Karma police 55280
- Lemon tree 55367
- Life on mars? 55461
- Light my fire 56174
- Lithium 54146
- Maria Maria 55595
- Master of puppets 54132
- Mercedes Benz 55487
- Message in a bottle 56544
- Miss you 55852
- New born 54137
- New year's day 56763
- Not a girl, not yet a woman 55874
- Nothing else matters 54135
- Objection 55780
- Otherside 54083
- **Paint it black** 55750
- Points of authority 54221
- Pride (In the name of love) 55985

POP / ROCK (suite)
- **Private emotion** 54231
- Purple haze 55860
- **Rainbow children** 54061
- Rape me 55349
- Rebel rebel 55464
- Revolution 56476
- Satisfaction 56475
- **Sk8er boi** 54159
- Smells like teens spirit 55340
- **Smoke on the water** 55427
- **Somewhere I belong** 54222
- **Sorry seems to be the hardest** 55475
- **Special cases** 55311
- Stairway to heaven 56790
- Start me up 55855
- Still loving you 56786
- **Stole** 54129
- Street spirit 54062
- Sunday bloody sunday 56762
- **Superwoman** 54208
- Sympathy for the devil 55745
- The call of Ktulu 54133
- The end 55167
- The man who sold the world 55344
- The rock show 55692
- The unforgiven 54136
- The wall 55902
- The zephyr song 55023
- This is the place 54082
- **Tide is high** 54112
- Under the bridge 54085
- Underneath your clothes 55679
- Video killed the radio star 55097
- Walk of life 55932
- Walk this way 55826
- We are the champion 56764
- **We will rock you** 56523
- Where the streets have no name 55006
- Why don't you get a job 55293
- **With my own two hands** 54161
- With or without you 55655
- You know you're right 55220
- Your song 55480
- Ziggy stardust 55465
- ✚ 370 Pop/Rock! 1561

ROCK FRANÇAIS
- À ma place 56536
- Apologie 54047
- **Au jour le jour** 54171
- **Au néant** 55466
- Aux sombres héros de l'amer 56181
- Ça c'est vraiment toi 56120
- Ce soir on vous met le feu 56310
- Clandestino 56179
- Drunken sailors 54055
- Elle s'ennuie 55942
- Emma 55382
- **J'ai demandé à la lune** 56096
- J'en reve encore 56898
- **J'y suis j'y reste** 55229
- Je dis aime 54020
- **Je fume pu d'shit** 55298
- Je t'emmène au vent 55379
- Jeune et con 55779
- **L'aventurier** 56097
- La bombe humaine 56121
- La jeunesse emmerde le front national 54032
- Lambé an dro 54048
- Le chemin 55056
- **Le grand secret** 54176
- Le vent nous portera 56769
- Mala Vida 56178
- Mao boy 55573
- Motivés 55632
- Onde Sensuelle 56177
- **Ou tu veux, quand tu veux** 55371
- Salut à toi 54033
- Salut les amoureux 54051
- Tchi cum bah 55896
- Ton invitation 55380
- Tostaky 54054
- Un autre monde 55093
- Un homme pressé 55391
- Un jour en France 56383
- ✚ 70 Rock Français 1548

VARIÉTÉS
- A new day as come 56034
- Aimer déjà 55882
- Alexandrie Alexandra 56222
- Aller plus haut 56457
- **Allumer le feu** 56228
- Amsterdam 56386
- Au café des délices 55597
- Au soleil 56300
- Bambino 55659
- Besoin de rien, envie de toi 55048
- **Cœur perdu** 55312
- **Cassé** 54147
- Ces soirées la 55734
- Cette année là 56396
- Chanteur de Jazz 55323
- Comme un avion sans aile 55046
- Con te partiro 55359
- Cum cum mania 56297
- Des mots qui résonnent 55134
- Dès que le vent soufflera 54197
- **Désenchantée** 56214
- Dessine-moi un mouton 55834
- Du rhum des femmes 55721
- Elisa 55720
- Elle a les yeux revolver 54186

VARIÉTÉS (suite)
- Elle, tu l'aimes 55889
- **Embrasse** 54174
- **En apesanteur** 55549
- En chantant 55327
- Ensemble 56501
- **Entre nous** 55456
- Est-ce que tu viens pour les vacances 55928
- Etienne, Etienne 54016
- **Faites monter** 55209
- Gaston y-a le téléfon qui son 55843
- **Hymne à l'amour** 54013
- I'm alive 55730
- **Ici et maintenant** 55234
- Il est libre Max 55121
- Il suffira d'un signe 55095
- Il venait d'avoir 18 ans 55317
- Immortelle 55709
- Innamoramento 56411
- J'ai besoin d'amour 55738
- J'ai encore rêvé d'elle 55615
- J'attends l'amour 56123
- **J'en ai marre!** 54111
- **Je graverai nos deux noms** 55308
- Je l'aime à mourir 56081
- Je marche seul 55880
- Je n'ai que mon âme 56526
- Je ne veux pas travailler 56185
- Je ne veux qu'elle 55912
- Je serai 56506
- Je suis et je resterai 55564
- Je t'aime 55378
- Je t'aime mélancolie 55386
- **Je t'aime plus que tout** 54065
- Je t'aime, moi non plus 56026
- Je te donne 55319
- Je te rends ton amour 55593
- Je te survivrai 55040
- Je vais à Rio 56223
- KKOQQ 56075
- L'agitateur 56074
- L'aigle noir 55690
- L'alizée 56508
- L'âme stram gram 55838
- **L'amour n'a pas de loi** 55497
- L'Aziza 55617
- L'été indien 56092
- **La beuze-Le frunkp** 55210
- La cancoillote 54017
- La chanson con 55033
- La complainte de la butte 55132
- **La corde et les chaussons** 54053
- La fille d'Avril 55147
- La fille du coupeur de joints 55803
- La maladie d'amour 55328
- La musique 56876
- La salsa du démon 56229
- La vie en rose 55739
- **La vie fait ce qu'elle veut** 54128
- Là-bas 55875
- Laisse béton 56424
- **Laisse-moi** 54099
- Lasciate mi cantare 56892
- Le bon choix 55861
- Le lion est mort ce soir 55125
- Le paradis blanc 55058
- Le petit bonhomme en mousse 55629
- Les choses 56316
- Les copains d'abord 56430
- Les démons de minuit 56215
- **Les lacs du Connemara** 55331
- Les mots 55592
- Libertine 56212
- Lucie 55395
- **Ma prière** 54039
- Macumba 55569
- Madame Tatcher 54199
- **Manhattan-Kaboul** 56312
- **Marie** 55818
- Mélissa 55706
- Millésime 56939
- Milord 54014
- Mister Renard 56128
- **Mistral gagnant** 54200
- Moi Lolita 55523
- **Mon amant de St-Jean** 55545
- Mon nain de Jardin 54195
- Morgane de toi 54201
- Musique 55736
- **Ne reviens pas** 55452
- Noir c'est noir 56226
- Non je ne regrette rien 54015
- Nuit de folie 55043
- **On n'sait jamais** 55309
- Pardonne-moi 55839
- **Paris latino** 55162
- Paroles paroles 55660
- Partenaire particulier 55702
- Petit pédé 54194
- Petite Marie 55117
- Pourvu qu'elles soient douces 55841
- **Pourvu que ça dure** 55228
- Près de moi 56626
- Pull marine 55103
- Que je t'aime 56225
- Quelqu'un m'a dit 55199
- **Quitte ou double** 54258
- **Regarder une femme** 55290
- Respire 54189
- **Retiens-moi** 55376
- Rêver 55836
- **Rosso relativo** 54204

VARIÉTÉS (suite)
- Sang pour sang 55883
- **Sans contrefaçon** 56213
- Sans logique 55387
- Santiano 55944
- Savoir aimer 55773
- Sea, Sex and Sun 56028
- Sensualité 55360
- Seul 56897
- Sous le vent 56232
- T'as le look coco 55645
- **Ti amo** 55568
- **Tien An Men** 55449
- **Tournent les violons** 55626
- Tous ensemble 56058
- Toute la musique que j'aime 56227
- Toute seule 56061
- **Tu sauras me trouver** 54037
- Tu trouveras 56035
- Un enfant de toi 56077
- **Une belle journée** 56095
- Viens chez moi j'habite chez une copine 54203
- Vivre pour le meilleur 55601
- Vous les femmes 56008
- XXL 55837
- Zen 56470
- ✚ 410 Variétés! 1564

COMÉDIES MUSICALES
- **Autant en emporte le vent** 55307
- Avoir une fille 55862
- Belle 56109
- L'envie d'aimer 55603
- Le monde est stone 55165
- Le temps des cathédrales 56108
- Les rois du monde 56512
- Roméo et Juliette 55049
- ✚ 10 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO
- **1, 2, 3** 54291
- 2 times 56153
- **A 20 ans** 55310
- Aerodynamic 56613
- Ain't it funny 56779
- **American life** 54294
- Around the world 56116
- **Asereje** 55571
- Barbie Girl 56114
- Blue 56497
- Burnin' 54119
- C'est aussi pour ça qu'on s'aime 55547
- **Cheeky song** 54036
- Children 56168
- **Come into my world** 55375
- Da funk 54120
- **Daddy DJ** 56642
- Délirio 55918
- **Désert** 54038
- Digital love 55698
- Ding a Dong 56298
- **Donne sa chance au fun** 54011
- Dreams 55431
- Eins, zwei, polizei 55384
- **Fresh** 55481
- **Fuego** 55304
- Get over you 55681
- Get the party started 56065
- Gimmie, gimmie, gimmie 56956
- Harder, better, faster, stronger 54118
- **Hysteria** 55455
- **I can see the light** 55277
- I say a little prayer 56557
- I'm a scatman 55647
- I'm real 56901
- Indie walk 55014
- Insomnia 56161
- La primavera 55718
- Lambada 56710
- Like a prayer 56063
- Lost in love 55495
- Love don't let me go 56127
- **Me passer de toi** 54209
- Meet her at the love parade 56156
- **Mundian to bach ke** 54060
- **My vision** 55447
- One and one 55716
- **Papa m'aime pas** 54188
- Peace and tranquility to earth 54067
- **Pop Corn** 56094
- **Regarde Moi** 55291
- **Rhythm takes control** 55276
- Samba Rio de Janeiro 55922
- **Satisfaction** 54114
- Sex 55039
- Sex Bomb 56636
- Shined on me 55904
- **Sister golden hair** 55279
- Supa dupa fly 55876
- Sweet dreams 55089
- **The beat goes on** 54035
- Wassuup 56878
- When you look at me 55731
- **Whenever, Wherever** 56036
- You rock my world 56800
- You're my heart, you're my soul 55105
- ✚ 200 Dance! 1559

DISCO
- ABC 56566
- All night long 56207
- And the beat goes on 56568
- **Billie Jean** 56202
- Born to be alive 56152
- Celebration 56203

Logo vide 23300	23586	23594	23654
23583	23437	23582	23518
23684	23589	23436	23681
23588	23565	23648	23645
23502	23882	23410	23771
23779	23772	23674	23570
23762	23524	23395	23394
23399	23786	23793	23574
23432	23438	23449	23770
23805	23801	23800	23494
23806	23804	23802	27916

3 LOGOS

POUR CHANGER VOTRE LOGO: appelez le **0899 70 2001**, entrez la référence du logo (ex: 23586), le numéro de téléphone du mobile… et c'est tout!
Accès direct à d'autres logos:
✚ Drapeaux des pays **1124** ✚ Sexy **1126**
✚ Animaux **1128** ✚ Fêtes/événements **1136**
✚ Signes du zodiaque **1148** ✚ Amour **1127**
✚ Horreur **1132** ✚ Personnages **1138**
Téléphones compatibles: ALCATEL NOKIA SIEMENS…

27896 · 27927 · 27906 · 27754

27708	27881	27863	27918
27871	27878	27918	27986
27874	27992	27781	27000
27963	27967	27997	27930
27925	27955	27993	27920
27952	27965	27907	27751
27970	27872	27953	27741
27841	27915	27885	27724
27803	27895	27875	27903
27956	27777	27001	27983
27752	27987	27995	27988
27805	27804	27725	27706
27974	27988	27806	27867
27774	27972	27917	27893
27713	27838	27823	27858
27837	27807	27833	27729
27003	27979	27984	27899
27749	27882	27959	27910
27770	27999	27962	27929



①, ②, ③, ④, ⑤... personnalisez *VRAIMENT* votre mobile !

0899 70 2001

0901 901 999 www.persomobiles.fr 3617 PERSOMOBILES

4 SPÉCIAL COULEUR

Nouveau : Appelez le **0899 70 2001** pour télécharger votre fond d'écran ou image couleur ! L'image que vous recevrez est adaptée à la taille de l'écran du téléphone. **De plus**, tous les logos noir et blanc de ces pages sont aussi compatibles avec les téléphones couleur. Et vous pouvez si vous le souhaitez personnaliser la **couleur de fond** et la **couleur de dessin**.

Compatibilité :
Ericsson T300 T302 T68
Motorola C33x T720
Nokia 3510i 3650 5100 6100 6200 6610 6650 7210 7250 7650 8650 8910i **Panasonic** GD67 GD87
Sagem MYX-5 **Samsung** S100 **Siemens** S55...



5 SPÉCIAL ALCATEL

Les Alcatel 511, 512, 525, 715 peuvent afficher des logos **très grands** et des **logos carrés**, qui ont l'avantage de laisser l'heure affichée. Nos dessinateurs ont donc créé pour vous des logos spécifiques. Et bien sûr ces Alcatel peuvent afficher la **totalité** des logos noir et blanc de ces pages. Vous avez le choix !



DISCO (suite)
Daddy cool 55694
Dancing queen 56573
Don't stop 'til you get enough 56574
Funkytown 56200
Get down saturday night 55771
Good times 56577
I will survive 56631
In the navy 56018
Just an illusion 55639
Ladies night 55740
Raspoutine 55695
Reggae nights 55705
Ring my bell 56204
River of Babylon 55635
Sexual healing 56454
Stayin' Alive 56199
We are family 56193
Y.M.C.A 56017
You're the first, the last, my everything 55520
+40 Disco! 1580

ROCK N ROLL
Jailhouse rock 56414
Michelle 56595
My way 56441
Rock around the clock 55163
+40 Rock'n roll! 1581

SOUL
I feel good 56408
I just call to say I love you 55722
Papa's got a brand new bag 56548
+10 Soul! 1588

REGGAE
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Don't worry, be happy 55693
Get up stand up 56135
I shot the sheriff 56134
Is this love 56334
Jammin' 56759
L'hymne de nos campagnes 56360
Mangez moi 56175
Many rivers to cross 56766
No woman no cry 56758
One love 56335
Pas de problèmes 54207
Plantation 55128
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
Stir it up 56337
Trop peu de temps 56772
+40 Reggae! 1563

SKA
One step beyond 56546
Our house 55642
+10 Ska! 1592

LATIN
Bamboleo 55302
Commandante Che Guevarra 55335
Copacabana 55657
El condor pasa 56399
Guantanamera 56406
La bamba 56588
La cucaracha 56007
Quizas, quizas, quizas 54157
+20 Latin! 1579

ZOUK
1er gaou 56485
Alice, ça glisse 55608
Au bal masqué 55707
Ba moin en ti bo 56954
Fruit de la passion-Vas-y Franky 55621
Kole sere 56955
On verra 55755
Vas-y franky 56953
+10 Zouk! 1565

RAÏ
A vava inouva 55318
Abdel Kader 55435
Aïcha 56697
Didi 56698
Dis-moi 56499
La tourista 54169
Main dans la main 55941
Menfi 55432
Ne me jugez pas 55389
Sidi Hbibi 56725
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
+20 Raï! 1562

JEUX VIDÉO
Tomb Raider 56609
+110 Jeux vidéo! 1555

DESSINS ANIMÉS
Akira 55233
Albator 56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Bug's Bunny 56942
Calimero 55960
Candy 56610
Capitaine Flam 56717
Cat's eyes 55129
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cobra 56978
Cowboy bebop 56363

DESSINS ANIMÉS (suite)
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Futurama 56989
Goldorak 56654
Great Teacher Onizuka 56029
Gundam wing 54242
Jeanne et Serge 56979
L'Âge de glace 56304
L'étrange noël de Mr Jack 55802
L'Inspecteur Gadget 56733
La panthère rose 56629
Lady Oscar 56982
Le château dans le ciel 55458
Le roi lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les mondes engloutis 56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpsons 56615
Looney Tunes 56943
Maya l'abeille 56601
Mimi Cracra 56984
Mon voisin Totoro 56190
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714
Princesse Mononoké 55072
Princesse Sarah 56985
Rémi sans famille 55961
Sakura 56515
Scoubidou 56452
Shrek 56517
South Park 56705
Titeuf 55297
Tom Sawyer 55963
Ulysse 31 56734
Watoo Watoo 56824
Woody Woodpecker 56947
+60 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV / RADIO
1 rue Sésame 56941
Agence tous risques 56826
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre 56603
Angel 56851
Arnold et Willy 56844
Benny Hill 56820
Bioman 56974
Buffy contre les vampires 56616
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56650
Charmed 56852
Chips 55057
Code Quantum 56802
Dallas 56652
Dawson 56869
Derrick 56860
Droles de Dames 56994
Fame 56895
Fort Boyard 56919
Friends-Smelly Cat 56320
Friends-Thème 56617
Happy Days 56929
Hartley cœur à vif 56861
Hawaï police d'état 56818
Highlander 56829
Jingle France Info 56649
K2000 56847
L'homme qui tombe à pic 56842
L'homme qui valait 3 milliards 56945
L'île aux enfants 56602
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
Laurel & Hardy 56003
Le prince de bel air 56846
Le prisonnier 56739
Les brigades du tigre 56821
Les envahisseurs 56817
Les feux de l'amour 56832
Les mystères de l'ouest 56816
Les têtes brulées 56891
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver 56730
Madame est servie 56828
Magnum 56682
Mariés, 2 enfants 56840
Mission Impossible 56635
Muppet Show 56944
Police Academy 56837
Profiler 56804
San ku kaï 56716
Sex and the City 56813
Sous le soleil 56834
Star Trek 56708
Stargate SG-1 56843
Starsky & Hutch 56651
Supercopter 55350
Teletubbies 56946
Un gars, une fille 56728
Une nounou d'enfer 56863
Urgences 56683
Ushuaïa 56933
X-Files 56614
Xena la guerrière 56838
Zorro 56833
+120 Séries! 1551

FILMS
1492, Christophe Colomb 56090
2001, l'odyssée de l'espace 56889
8 1/2 56257
8 mile-Lose yourself 55215
Amélie Poulain 56633
American pie 2 56492
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Arrête-moi si tu peux 54080
Austin Powers 56751
Basic Instinct 56258
Batman 55966
Beetlejuice 55967
Blade 2 56393
Blues Brothers 56756
Braveheart 55968
Brazil 56808
Buena Vista Social Club 56186
Bullit 55969
Cœur de dragon 56904
Chat noir, chat blanc 55832
Conan le barbare-L'orgie 55970
Conan le barbare-Le gladiateur 55971
Conan le barbare-Riders of doom 55972
Danse avec les loups 55973
Délivrance 56958
Desperado 56260
E.T. 56030
Evita 56262
Flash dance 56024
Forest gump 56504
Gangs of New-York 55448
Ghost 54095
Ghost dog 56796
Ghostbusters 56263
Gladiator 54126
Grease 56754
Halloween 54000
Harry Potter à l'école des sorciers 56875
Harry Potter et la chambre des secrets 55194
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
Indiana Jones 56715
Intelligence Artificielle 56532
James Bond 56639
Jeux interdits 56792
Jurassic park 56507
L'aile ou la cuisse 56269
L'arnaque 56990
L'exorciste 56740
La beuze-99 Luftballons 54139
La boum 56655
La chèvre 56270
La cité de la peur-La carioca 56395
La reine des damnés 56530
La soupe aux choux 56040
Le bon, la brute et le truand 56657
Le cinquième élément-La danse de la diva 55342
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills 56076
Le gendarme de St Tropez-Do you St Tropez 55806
Le gendarme de St Tropez-Thème 56073
Le grand bleu 56748
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le livre de la jungle 2 54252
Le parrain 56072
Le père noël est une ordure 55296
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le seigneur des anneaux 55065
Le vieux fusil 56254
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés (y a du soleil...) 56957
Les bronzés font du ski 56948
Les chariots de feu 56267
Les dents de la mer 55982
Les tontons flingueurs 55794
Lilo & Stitch 56528
Love Story 56079
Matrix 56753
Matrix-Wake up 55763
Men in Black 56694
Men in Black 2 56237
Mignight Express 56002
Mission Cléopâtre 56048
Mon nom est personne 56253
Orange Mécanique 56004
Out of Africa 55807
Pour quelques dollars de plus 56247
Pour une poignée de dollars 56246
Pretty woman 56021
Pulp Fiction 56641
Rencontres du troisième type 55337
Resident evil-Le film 56525
Retour vers le futur 55000
Rocky 56718
Scarface 56037
Sex Academy 56125
Sexe intentions 55494
Singing in the rain 56020
Sister act 55001
Solaris 54026
Spiderman 56126
Star Wars 56679
Talons Aiguilles 55488
Taxi 56743
Taxi 3 55492

FILMS (suite)
Terminator 2 56755
The full monty 56888
Titanic 56742
Tomb raider-Le film 56521
Top Gun 56890
Triple X-Feuer frei 54254
Wild Wild West 56695
+200 Films! 1553

PUBLICITÉS
Air France-A sleep for day 56188
Ajax-Carmen 55793
Banque Populaire-Free 56107
Carte Noire-Try to remember 55080
CNP 56713
Dim 56604
Egoïste-Romeo et Juliette 55728
Grand-Mère 55255
Levi's 2001-Before you leave 56620
Levi's 2002-Sarabar de suite n° 9 56000
Nescafé-Colegiala 56703
Neslé-Pierre et le loup 55994
Nike 2002-A little less conversation 56139
Perrier-La foule 55995
Peugeot 206 55256
Peugeot 307 SW-Breathe 55451
Produits laitiers 55258
Royal Canin-Le Professionnel 56039
Schweppes-Essa Moca Ta Diferente 56022
Twingo 56140
+50 Publicités! 1557

CHANSONS PAILLARDES
Bali Balo 56102
Il est vraiment phénoménal 56103
J'ai la quéquette qui colle 56112
La digue de cul 56104
La petite huguette 56105
Les filles de camaret 56106
Viens boire un petit coup à la maison 56309
+10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS
Hava naquila 56132
Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
Marche funèbre 55493
Pin Pom (Pompier) 56647
Pin Pom Pin (Ambulance) 56648
+10 Divers/Jingle! 1566

CLASSIQUE
3 gymnopedies 56991
5ème Symphonie 56879
Ave Maria 55178
Bolero 55176
Carmina burana 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
Le lac des cygnes 55897
Les quatre saisons-Le printemps 55348
+30 Classique! 1558

JAZZ
Concierto de Aranjuez 56011
Desafinado 54096
Hit the road jack 56885
Mo better blues 55482
So what 56883
Summertime 56884
The girl from Ipanema 56910
Tu verras 56462
When the saints go marchin in 56468
+30 Jazz! 1560

COMPTINES / ENFANTS
A la pêche aux moules 55856
Bouba 55278
Émilie Jolie 55675
+20 Comptines! 1595

HYMNES
Hymne Algérie 56668
Hymne Allemagne 56664
Hymne Belgique 56665
Hymne Brésil 56067
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Espagne 56662
Hymne Etats Unis 56666
Hymne France 56660
Hymne Israël-Hatikva 56670
Hymne Italie 56663
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Russe 55858
Hymne Tunisie 56669
Hymne Turquie 56744
L'internationale 56951
Le chant des partisans 55428
+20 Hymnes! 1552

HUMOUR
Auteuil Neuilly Passy 55575
Bo le lavabo 55172
C'est toi que je t'aime 55579
C'est ton destin 55576
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
Le cochon dans le maïs 55602
Les insectes 55581
Stach stach 56064
Vice et Versa 55578
+10 Humour! 1598

Des rats explosifs avec une mèche allumée en guise de queue. Des minotaures en slip. Une arbalète qui lance des dards desséchant leur cible. Un archéologue amateur qui fait parler la poudre. Voilà les ingrédients de Will Rock, le futur shoot de Saber Interactive. Ce studio de développement venu du fin fond des steppes glacées est bien parti pour rallumer le feu chez les amateurs de shoot à l'ancienne. Dans la grande tradition des Doom, et plus récemment de Serious Sam, Will Rock sera un jeu de destruction sans trop de fioritures. Comprenez par là que l'objectif du joueur sera d'expédier ad patres des flots ininterrompus d'ennemis, sans trop se soucier d'un quelconque scénario ou de grands discours philosophiques sur la place du pingouin dans la société moderne. Le but de ce genre de production étant de se défouler joyeusement, avec la puissance de feu d'un croiseur et des flingues de concours. À l'image de titres comme Hexen ou Serious Sam, Will



>Genre : Shoot
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Saber Interactive
>Sortie prévue : Juin 2003

WILL ROCK



Rock puise ses sources d'inspiration dans la mythologie antique. En pénétrant dans un temple oublié, notre héros ne se doute pas qu'il vient de libérer un plein Club Med' de dieux grecs.
Dans un vibrant hommage aux péplums de série Z, Will Rock nous oppose une horde de créatures mythiques : cyclopes, méduses, satyres et autres statues de dieux animées.
Le parfum de Grèce antique se retrouve aussi dans les décors. Que ce soient les intérieurs de temples ou les extérieurs gigantesques, tout est bon dans le gladiateur, pourvu qu'il soit en toge. Je vous passe aussi les clins d'œil au cheval de Troie ou les big boss de fin de niveau, façon Zeus ou Hephaestus.
Le concept est certes éculé, mais Saber Interactive nous promet une réalisation pas piquée des vers. Pour donner du tonus à son rejeton, les Russes utilisent un moteur 3D propriétaire. Ce dernier est capable de reproduire des effets de déformation géométrique spectaculaires. On verra donc nos adversaires gonfler avant d'exploser dans des nuages de gaz vert, ou même se ratatiner sous l'effet d'un projectile farceur. La batterie d'engins mise à notre disposition est de nature à faire pâlir de jalousie Charlton Heston himself. Du coupe-ongles en inox à la mitrailleuse lourde, la panoplie d'armes devrait nous permettre de débiter des steaks de minotaures avec la virtuosité d'un équarisseur de Rungis. Du côté des trucs sympas, on trouvera des trampolines à la Quake III, histoire de jouer les tontons flingueurs acrobates. Ainsi que quelques puzzles à la con ou des trésors à ramasser.
Will Rock sera aussi doté d'un mode multijoueur pour s'éclater en groupe. Encore plus amusant, on devrait pouvoir disputer le mode solo en coopératif. À la bonne heure. C'était l'une des bonnes trouvailles de Doom.

IANSOLO



F1 CHALLENGE 1999-2002

En théorie, le nouveau jeu de course de Electronic Arts devrait arriver dans les rayons avant que nous ayons eu le loisir de tester sa version finale. Alors on vous le dit, on vous le répète, on crie au scandale, on le hurle à la mort comme des loups fous de douleur : la version que nous aurons sur PC n'aura pas grand-chose à voir avec celle prévue sur les consoles de dernière génération. Sur PlayStation 2, Xbox et Gamecube, les joueurs bénéficieront d'une réelle amélioration de F1 2002 grâce à l'ajout d'un mode Carrière façon TOCA Race Driver. Ces renégats de consoleux auront droit à une vraie épopée automobile qui commencera dans les chaussons d'un jeune pilote fougueux rêvant d'intégrer les plus prestigieuses écuries. Ils pourront même choisir eux-mêmes les décorations sur leur casque de protection. C'est trop injuste. Pourquoi cette politique ségrégationniste de la part d'Electronic Arts ? Parce que les chiffres de vente des jeux PC sont ridicules face aux résultats des titres consoles ? Certes, mais c'est un détail, une broutille, je suis certain qu'ils ne s'arrêtent pas qu'à ça chez EA, que ce sont de vrais passionnés de jeu vidéo, des hippies idéalistes qui se fichent du pognon.

GENRE
F1

ÉDITEUR
EA Sports

DÉVELOPPEUR
EA Sports

SORTIE PRÉVUE
Mai 2003

F1 2002.5

Par rapport à F1 2002, la version PC de F1 Challenge 1999-2002 ne devrait donc pas apporter une foule d'améliorations. Le « key selling point » comme on dit dans le jargon marketing, ce sera la possibilité de participer aux 4 dernières saisons de F1... Bien bien bien. Cela intéressera sûrement les passionnés d'histoire automobile – 0,04 % des joueurs PC d'après un récent sondage. Pour les autres, qu'y aura-t-il donc à se mettre sous la dent ? Tout d'abord, un moteur graphique légèrement amélioré qui, sur le papier du moins, affichera des circuits encore plus détaillés et des bagnoles toujours plus riches en polygones. Je vous avoue que ça ne se voit pas au premier coup d'œil, le jeu ressemblant trait pour trait (enfin vecteur pour vecteur) à F1 2002. En revanche, ce qui sera visible, c'est le nouveau système de gestion des dommages. Il sera plus complexe, avec une modélisation physique pointue des différents éléments de la voiture, et les types de dégâts seront plus variés. Les psychopathes qui passent des jours à peaufiner les réglages du bolide (plutôt que de les choper sur le Net comme tout le monde) profiteront d'une nouvelle télémétrie plus détaillée avec plein de graphiques et de courbes. Enfin, Electronic Arts annonce une nouvelle Intelligence Artificielle qui, je l'admets, ne m'a pour l'instant pas sauté aux yeux. Les pilotes de F1 2002 étaient déjà largement plus futés que moi, alors bon... Pour le reste, F1 Challenge 1999-2002 est un clone de son prédécesseur : même sensation de conduite (excellente au demeurant), même beauté des décors, même gestion des volants, mêmes modes de jeu... On peut donc se demander légitimement si cela va valoir le coup de claquer 50 euros dans ce qui ne semble être qu'un gros patch, alors qu'une telle somme pourrait aussi bien servir à faire des tas de rencontres sympathiques, aux alentours de 22 h du côté de la porte Maillot (ndFish : Tu m'as l'air bien au courant, mon salaud...). Enfin bref, c'est à voir le mois prochain, lors du test.

ackboo



Oui, c'est beau, m'enfin pas forcément plus que F1 2002.



Riton-le-piston en train de doubler Juju-le-carbu sur la départementale 138 de Monza.



Une publicité pour un fabricant de pneu est habilement cachée sur cette photo, saurez-vous la retrouver ?



ENIGMA RISING TIDE

GENRE
Stratégie/tactique/simulation

ÉDITEUR
GMX Média

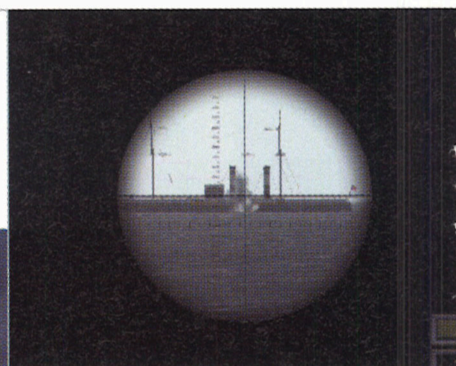
DÉVELOPPEUR
Tesseraction Games

SORTIE PRÉVUE
Juin 2003

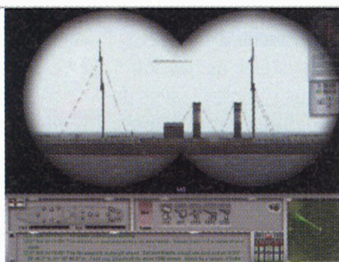
Pour ceux qui se demandent encore quel est le rapport entre le mot « Enigma » et les sous-marins, je ne saurais leur conseiller de lire des livres d'histoire de la Seconde Guerre mondiale, voire de regarder le film « U-571 » qui, loin d'être excellent, réunit quand même quelques bons acteurs, une bande-son remarquable, et surtout, un petit résumé très bien fait de ce que fut Enigma...
Bon, puisque vous avez la flemme, voilà : Enigma était une machine de codage dont se servait la marine allemande pour crypter les ordres qu'elle donnait à ses sous-mariniers. L'air de rien, grâce à cette saloperie, la flotte du IIIe Reich envoyait par le fond près de 50 navires alliés par mois, entre juin 1940 et juin 1941.
Enigma Rising Tide nous plongera dans un conflit plein de sous-marins, de bateaux, mais ne relatera pas pour autant les hauts faits de la Seconde Guerre mondiale. Ici, l'histoire est parallèle, et la deuxième n'a jamais eu lieu, laissant la place à un conflit opposant 3 « empires » : l'Empire Germanique, l'Empire Britannique et l'Empire Anglo-Nippon. L'histoire prend un chemin alternatif, mais les motivations humaines étant ce qu'elles sont, les guerres se ressembleront toutes, même dans le meilleur des mondes.
Enigma Rising Tide se déroule au cours d'une hypothétique année 1936. Les flottes ennemies s'affrontent dans toutes les mers du Globe, et on doit commander un navire de guerre allant du « simple » sous-marin au destroyer, en passant par le patrouilleur et le mouilleur de mines. Toute « uchronique » que soit cette guerre, le matériel aligné dans ces batailles navales est très semblable à celui vu pendant la Seconde Guerre mondiale. En gros, on a un jeu qui regroupe à lui tout seul le gameplay de Silent Hunter 1 et 2, avec celui de son pendant de marine de surface : Destroyer Command.
Cela dit, il semble que ledit gameplay soit un peu plus nerveux : l'aspect chasse au sous-marin étant plus court, et les assauts aériens contre les unités, très fréquents. De même, l'interface, même si elle permet une bonne simulation, est aussi beaucoup plus souple, et permet ainsi au joueur lambda de s'exprimer en haute mer sans perdre tout de suite.
L'environnement est en 3D temps réel, mais pour le moment, la résolution affichée ne se limitait qu'à un 800x600. Cette limite étant due notamment au grand nombre de paramètres pris en compte par le jeu, il est assez difficile de se prononcer à propos de la qualité intrinsèque des graphismes et du gameplay. Pour le moment, ce dernier était à la hauteur, mais graphiquement, on reste un peu sur notre faim. Certes, un jeu peut être amusant même lorsqu'il n'est pas terriblement beau, mais dans ce genre, plus c'est beau, plus on profite des forces du gameplay. En espérant que ça s'arrange pour le test, on attend de voir la suite.

Pete Boule

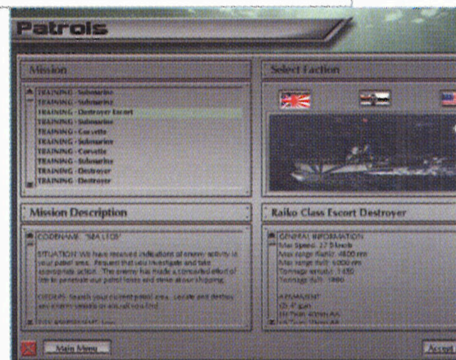




La résolution graphique du jeu est pour le moment « bridée » à 800x600. On espère que ça s'arrangera.



L'observation de l'ennemi de loin en loin est une priorité tactique.



Si l'histoire de Enigma est une fiction, les bateaux et sous-marins sont tous basés sur des modèles ayant existé.









Historiquement, le Poitou s'étendait du Berry au Limousin jusqu'à l'Océan Atlantique sur une largeur de plus de 300 km.

HARBINGER

GENRE
Diablo-like
ÉDITEUR
DreamCatcher
DÉVELOPPEUR
Silverback Entertainment
SORTIE PRÉVUE
Juin 2003

Harbinger, c'est le nom d'un gigantesque vaisseau spatial, vraiment vraiment gigantesque, presque aussi grand que le Poitou. Ce vaisseau sillonne la galaxie en y capturant les espèces intelligentes qu'il rencontre pour les revendre comme esclaves. Mais la race extraterrestre bizarroïde qui commande le Harbinger est décadente (c'est triste à dire, mais c'est aussi un peu le cas au Poitou). Petit à petit, elle a perdu le contrôle de certaines zones de son vaisseau. Et c'est dans un de ces no man's land qu'une bande de bagnards en fuite a recréé un semblant de civilisation, reprenant sans le savoir, l'exemple des farouches pionniers qui bâtirent le Poitou. Vous êtes justement l'un de ces échappés. Comme tous vos pairs, vous ne vivez plus que pour vous échapper enfin de ce maudit vaisseau.
On nous promettait un jeu de rôle, mieux, un jeu de rôle de science-fiction, mais la bêta-version que j'ai sous les yeux est beaucoup plus proche d'un jeu de shoot que d'autre chose. On y tire sur tout ce qui bouge. On se croirait en pleine saison de la perdrix dans le Poitou. Harbinger se présente donc malheureusement comme un genre de Diablo-like vidé de sa dimension roleplay, un peu comme, dans le Poitou, les poivrots vident leur litron de Gamay, l'œil triste, la goutte au nez, pendant que les jeunes du village d'à côté font du bruit en jouant au babyfoot. En début de partie, le joueur a le choix entre 3 personnages : humain, gladiateur ou culibine. L'humain est humain, le gladiateur est un robot parvenu à la conscience (c'est arrivé à un de mes amis, un jour qu'il se baladait à Grand Pressigny, dans le Poitou. C'est près de Preuilly, c'est très sympa), la culibine est une extraterrestre, mais à peu de choses près, les 3 classes sont identiques. Le gameplay repose principalement sur des upgrades de vos différentes armes et sur l'acquisition de quelques gadgets, comme des mines, des petits drones de défense, des caméras espionnes et des mottes de beurre demi-sel.

monsieur **pomme de terre**



Chauvigny se situe 25 km à l'est de Poitiers.





SUPER POWER



Les combats tactiques se dérouleront sur cette interface riante et colorée.


Ici, une tonne de statistiques ultra-chiantes sur le Brésil.

GENRE
Stratégie au tour par tour

ÉDITEUR
DreamCatcher

DÉVELOPPEUR
GolemLabs

SORTIE PRÉVUE
Mai 2003

Avec un titre pareil, on s'attendait à un gros shoot bien violent plein d'armes de destruction massive. Tout faux, Super Power est en fait un jeu de stratégie hardcore, sorti il y a déjà quelques mois aux États-Unis. Dreamcatcher se charge de publier la chose en Europe, et c'est avec un œil pétillant de curiosité que nous avons installé cette bêta-version. Première impression : les graphismes en 800x600, ça fait cheap. Non, Super Power ne sera pas la nouvelle référence en matière de 3D. Pour le gameplay en revanche, le programme s'annonce surchargé. Le joueur aura la délicate mission de prendre la tête d'un pays au 1er janvier 1997, en pleine transition d'après-guerre froide, et d'atteindre plusieurs objectifs au choix : conquérir le monde, signer un traité de paix avec un pays particulier, envahir une région, ou même simplement rester au pouvoir quelques années. À la manière du jeu de plateau Supremacy, Super Power tentera de recréer les intrigues de la diplomatie internationale : signature de traité, accords culturels ou militaires, menace de guerre, opérations spéciales de type assassinat ou sabotage... Au niveau domestique, il faudra fixer le montant des impôts selon le budget souhaité, surveiller la cote de popularité du gouvernement, le taux de natalité, le produit intérieur brut, etc.

Nuke : *Just do it*

Mais la vraie distraction du jeu, ce sera, comme toujours, la guerre. Là, pas moins de 4 000 unités différentes seront présentes (elles sont tirées d'une base de données de l'agence de renseignement de la Navy) et il sera même possible d'en créer d'autres, plus perfectionnées, et de les produire dans les différentes villes du pays. Quand il sera temps d'aller raser le voisin, les combats se feront en deux temps : d'abord au niveau stratégique, où l'on déplacera les troupes sur tout le Globe, puis au niveau tactique. Ces batailles pourront se résoudre en mode Automatique ou en mode Manuel, avec une interface qui doit dater des années 1970. Évidemment, on aura aussi droit à un mode Strategic Warfare qui laissera de côté les troupes conventionnelles. Les négociations diplomatiques se dérouleront alors à coups de missiles intercontinentaux, donnant lieu a des échanges nucléaires qui devraient rappeler les meilleures scènes du film « Wargame ». Dès ma première partie, je me suis empressé de prendre les commandes des forces de dissuasion nucléaire françaises pour lancer une bonne douzaine de missiles Hadès sur Madrid, parce que j'ai été empoisonné par des moules pas fraîches là-bas l'été dernier. La Belgique a répliqué en attaquant ma base au Havre, tandis que le Danemark a été repoussé de justesse par mes AMX-30 stationnés à Marseille. Là-dessus, l'Angola et le Mexique m'ont déclaré la guerre. Très triste, j'ai surmonté mon chagrin en faisant grimper les impôts de 100 %, avant d'envoyer 25 000 soldats prendre d'assaut la Turquie. Quelques tours plus tard, après l'intervention surprise de la Russie en Belgique, la moitié de la planète était transformée en champ de ruines radioactives, mais j'ai bien rigolé. Cela dit, je ne suis pas sûr qu'au-delà des 20 premières minutes, ce jeu passionne véritablement les fans de wargames. L'interface semble lourde au possible, l'Intelligence Artificielle des autres nations semble plutôt étrange, et le jeu fait l'impasse sur pas mal de paramètres stratégiques. Nous verrons ça plus en détail lors du test, qui devrait se faire le mois prochain.

ackboo



Là, un échange de têtes nucléaires amical entre les États-Unis et la Russie.



GrosBill Micro

www.GrosBill.com

Que du bonheur !!



JEUX PC MICROSOFT Freelancer

- L'univers est ouvert à l'exploration et le jeu évolue en fonction des décisions que vous prenez.

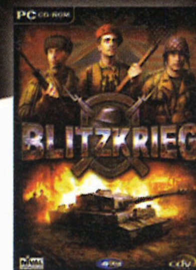
45 €



JEUX PC VIVENDI Bloodrayne

- Rayne était appréhendée pour avoir tenté d'assassiner son père, elle prétendait etre tout comme lui, un vampire.

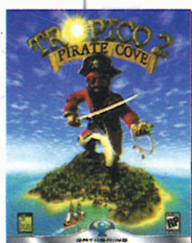
40.5 €



JEUX PC FOCUS Blitzkrieg

- Prenez part à la tete des forces alliées, russes ou allemandes, aux batailles de la Seconde Guerre Mondiale.

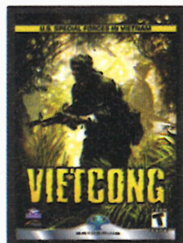
47.5 €



JEUX PC TAKE 2 Tropico 2 la Baie des Pirates

- Vous voilà dans la peau d'un flibustier opérant au coeur des Caraibes dans les années 1600.

33 €



JEUX PCTAKE 2 Vietcong

- La section A-216 est chargée du commandement et de la gestion d'un camp sur la colline de Nui Peke.

43 €



JEUX PC EIDOS INTERACTIVE l'Entraineur 4

- Prenez les renes du club de football de votre choix et acceptez la responsabilité de vos décisions.

46.5 €



JEUX PC EA The Sims Superstar

- Vous revez de célébrité ? Vos Sims aussi ? Le monde du show business vous ouvre ses portes.

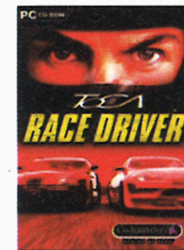
26 €



JEUX PC EIDOS INTERACTIVE Tomb Raider

- **Version : Ange des Ténebres**
- Une série de meurtres mettent Lara aux prises avec un Alchimiste.

44.5 €



JEUX PC CODEMASTERS Toca Race Driver

- Vous pourrez piloter 42 voitures, participer a 13 championnats et affronter vos adversaires sur 38 circuits internationaux.

44 €

Revendeur officiel

ASUS ALTEC LANSING Canon COMPAQ EPSON IBM intel Nikon SONY Tekneo TOSHIBA

Ouvert du **lundi** au **vendredi** de 10 H à 20 H, et **samedi** de 9 H 30 à 19 H, nocturne les **mercredis**, et **vendredis** jusqu'à 21 H.
60, Bd de l'Hôpital 75013 Paris Fax : 01 45 87 54 53. Métro Saint-Marcel ligne 5 - RER C Gare d'Austerlitz - Bus 57/67/91.

Commandez sur GrosBill.com, ou au : 0 825 166 555

0,15 €TTC / MN

FIA-NET.com ACHATS 100% GARANTIS

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf omissions. Prix TTC hors frais de transport. Tout le matériel est garantie 1 an pièces, et main d'oeuvre, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.



Sur la musique de Papy Vole, fredonnez avec moi : Nazi vole ! Nazi vole ! Naaaa-zi vole !

En 1932, une adolescente fut arrêtée en Europe dans des circonstances plutôt embarrassantes : semant la mort et la destruction autour d'elle, mademoiselle Rayne fut interpellée alors qu'elle traquait son père dans le but de l'assassiner. Une fois sous les verrous, la jeune fille expliqua que tous les gens qu'elle avait exécutés, ainsi que son père, étaient des vampires. Au grand dam des psychiatres, avant qu'ils n'aient eu le temps de s'occuper de ce cas fascinant, la demoiselle disparut sans laisser de traces.

Pouffy et les nazis

Blood Rayne est une Dhampir. Fruit contre-nature du viol d'une femme humaine par un vampire, mademoiselle Rayne a bénéficié de tous les avantages de l'une et de l'autre condition : elle est virtuellement immortelle, douée de capacités physiques surnaturelles, peut se régénérer en buvant du sang humain, mais aussi se balader librement au soleil, bronzer, faire des UV, se pavaner en string à La Bourboule et même y manger des pans bagnas. Embauchée par une société secrète se faisant appeler la Brimstone Society, l'agent Blood Rayne se voit confiée la lourde tâche de protéger l'humanité. Et dans l'entre deux guerres, le grand danger qui se profile, c'est la montée du nazisme. Voici donc notre gentille vampire à la poursuite d'affreux nazis. Ce jeu d'action pure est en vue à la 3e personne (le héros est à l'écran et la caméra le suit). On saute dans tous les sens, on saucissonne les nazis à l'arme blanche, on les perfore à l'arme à feu. Quand elle commence à faiblir, Blood Rayne leur saute sur le paletot, plante ses incisives dans leur jugulaire et glou et glou ! et glou ! les vide de leur sang jusqu'à ce qu'ils en crèvent.



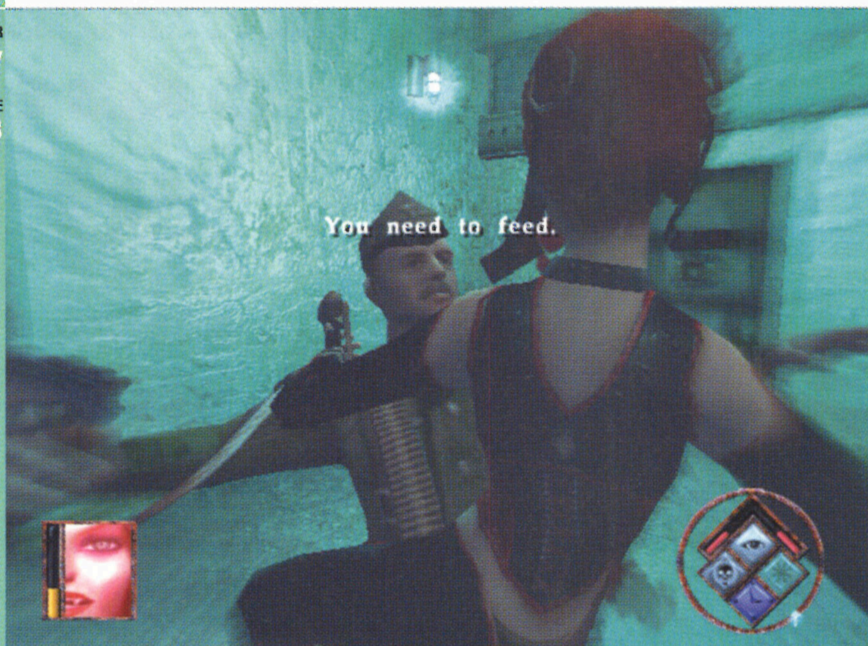
BLOODRAYNE

GENRE
Action

ÉDITEUR
Majesco Sales

DÉVELOPPEUR
Terminal Reality

SORTIE PRÉVUE
Juin 2003





Pauvres pauvres nazis

C'est qu'on les prendrait presque en pitié ces Kurt au crâne rasé, ces Hans aux petites lunettes rondes. Arrivée dans un nouveau level, Blood Rayne voit s'afficher sur son radar la localisation des leaders qu'elle a pour mission d'éliminer. Il s'agit en quelque sorte de mini-boss, différents des troupes de base. Chacun est doué de caractéristiques particulières, l'un vole grâce à un harnais à roquette, l'autre tire à la mitrailleuse lourde, etc. Il est possible de ralentir l'action pour esquiver les balles ou maîtriser une situation un peu confuse (eh oui, ça n'est pas un hasard si Rayne, ça ressemble un peu à Payne). Reste que si sur le papier tout cela est fort alléchant, mis à part une réelle recherche esthétique, la bêta que j'ai sous les yeux est bien loin d'être convaincante. On leur souhaite bon courage, il le reste quand même un mois pour rattraper tout ça.

monsieur **pomme de terre**

Il a pris du haut débit à 128 Kbits alors qu'on peut avoir 4 fois plus rapide pour le même prix.



free

Pour 29,99 €
le haut débit est à 512 Kbits
forfait illimité - modem inclus - sans engagement
inscription sur www.free.fr

Quoi de Neuf

Doc Caféine, Ackboo et monsieur pomme de terre



Alimentations QuietPC et SilentMaxx

Rien qu'à écrire ce titre, des milliers de jeux de mots me viennent à l'esprit. « Une alimentation qui va faire du bruit ! » « On va entendre parler de cette alimentation ! » Ha ha ha, purée la déconne, quand on a ça dans le sang... Bon, sur le front de la lutte contre les bruits de PC, il y a quelques nouveautés à vous signaler. Tout d'abord, la fameuse alimentation de QuietPC, mesurée à 26 décibels, n'est plus la reine de sa catégorie. Une boîte nommée Nexus, où travaillent d'ailleurs d'anciens ingénieurs de QuietPC, vient de lancer la NX3000 (300 Watts) et la NX4000 (400 Watts, vous l'avez deviné, bravo, vous gagnez une nappe IDE défectueuse). Elles sont équipées d'un détecteur de chaleur et d'un ventilateur « silencieux » qui crache entre 22 et 26 décibels selon la température. Me dévouant corps et âme à mon job, j'ai testé la chose : c'est bel et bien l'alimentation la plus silencieuse du moment, même si la différence avec la version QuietPC n'est pas flagrante. Les tarifs sont élevés : environ 75 et 110 euros selon la puissance. Un autre constructeur, SilentMaxx, propose carrément une alimentation dépourvue de ventilateur (« fanless » en anglais). La Pro-Silence PCS 350 évacue la chaleur générée par ses 350 Watts grâce à de gros dissipateurs passifs. Le prix est délirant : 235 euros sur www.siliconacoustics.com. L'idée est intéressante, mais il est pour l'instant inutile d'investir là-dedans tant que les ventilos des CPU, des cartes graphiques et les moteurs des disques durs continueront à faire un tel boucan.

Fabricant : Nexus
Site Web : www.nexustek.nl
Prix : environ de 75 à 110 euros TTC

Sharp Zaurus SL-C700

Leader du marché des PDA Linux, Sharp nous présente un petit bijou qui pourrait faire tomber pas mal d'utilisateurs dans son camp. Il est vrai que Linux est un OS qui rassemble plusieurs qualités pour un PDA : il est très rapide, ne bouffe qu'un minimum de ressources et il est open source. Voici donc le Zaurus C700, architecturé autours d'un CPU Intel Xscale cadencé à 400 MHz. Il devrait donc être compliqué de faire ramer ce PDA, ça nous fera des vacances. Le truc qui fait aussi saliver, c'est son clavier. Oui ! Un clavier ! Après 2 ans de Palm ou de Pocket PC, on finit par en rêver la nuit. Et si on veut l'utiliser comme un PDA normal, on retourne l'écran, le clavier se rabat à l'intérieur et hop ! L'écran, puisqu'on en parle, est en 640x480 et d'une qualité dont tous ceux qui ont eu la chose entre les mains nous promettent qu'elle est hallucinante. Autre excellent point : les 64 Mo de RAM du Zaurus peuvent être utilisés comme une clef USB ! Le Zaurus C700 supporte d'ailleurs deux formats d'extension mémoire : les SD cards et les merveilleuses Compact Flash II. Les plus rupins d'entre vous pourront donc lui ajouter un micro drive de 1 Go. Pour finir, un petit défaut tout de même : pour enregistrer avec le Zaurus, il faudra se fendre d'un module vendu en option. Ah, j'oubliais, la version américaine est sortie à 700 dollars... Oui, je vous le concède, c'est du Linux de luxe.

Fabricant : Sharp
Site Web : http://sharp-world.com
Prix : environ 700 euros TTC



Essential Reality P5 Glove

Pour l'instant, c'est encore du domaine du gadget idiot, tellement idiot même qu'on n'a pas résisté au plaisir de vous présenter le P5 Glove. C'est un « cyber gant » qui détecte les mouvements des doigts, les rotations du poignet ainsi que la position de la main dans l'espace. Vous avez vu Minority Report ? Quand Tom Cruise fait de grands gestes élégants face à son écran pour browser dans tous les sens ? C'est exactement le même principe : vous visez l'écran avec un doigt, vous faites le geste d'appuyer sur la gâchette... Et dans le jeu le coup part. Avec le pouce, vous mimez le geste d'armer le chien avec votre pouce, voilà les munitions qui se rechargent. Vous visez avec deux doigts, votre arme change et passe au fusil à pompe. C'est un rêve d'enfant quoi. Et puis accessible en plus, puisque le bidule ne coûte que 80 euros avec deux jeux complets, compatibles avec leur système : Hitman 2 et Tiger Hunt. Sur leur site, des patches sont également disponibles pour Serious Sam et Black White. Reste qu'on n'a pas encore essayé la chose. Il y a donc des chances non négligeables que ce ne soit qu'une cochonnerie en plastoc. On vous tient au courant, le P5 Glove sera sûrement en démonstration à l'E3.

Fabricant : Essential Reality
Site Web : www.essentialreality.com
Prix : environ 80 euros TTC

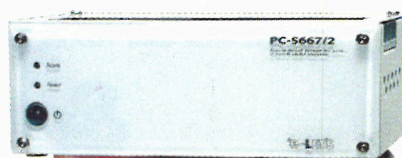




Teac Mini Scroll Mouse

Concurrente à l'excellente souris Microsoft pour ordinateurs portables, la lilliputienne Mini Scroll Mouse de Teac dispose d'un prix attractif pour faire pencher la balance en sa faveur. Pour le reste, c'est du classique : optique, USB, détection automatique et molette. On lui reprochera un feeling un peu cheap. À ce prix-là, faut pas rêver…
J'en profite pour vous signaler que Microsoft lance une édition spéciale de sa souris Wireless optique. Blanche et transparente, elle s'accordera parfaitement avec un iMac hors de prix. Pour le reste, on retrouve les mêmes défauts : pas de bouton back et toujours trop lente pour les jeux. On attend toujours la réponse de Microsoft à la MX700 de Logitech…

Fabricant : Teac
Site Web : www.teac.fr
Prix : environ 15 euros TTC



Be Silent PC

La quête du PC silencieux, véritable Graal de tout vrai geek, se poursuit sans relâche. Dernière trouvaille en date, piochée sur le site Akihabara News, (akiba.sorobangeeks.com) et donc non testée (mais on aimerait bien) : le Be Silent PC. Cette création japonaise, basée sur une carte mère VIA Eden ESP6000 (processeur à 667 MHz) ne fait même pas un vague bruissement : aucun ventilateur n'est présent dans la boîte design de la bestiole. Avec 256 Mo de RAM (SODIMM SDRAM PC133, 512 Mo max) et un disque dur de 40 Go (2,5 pouces), Windows XP a suffisamment de place pour bosser si on ne lui en demande pas trop. En revanche, pas de lecteur CD à l'horizon ! La bête est clairement dédiée au Net (2 ports Fast Ethernet intégrés !) ou à un travail de bureautique. Côté consommation électrique, on rigole : 2,8 W pour le C3 dans cette version, contre 6 W pour un VIA C3 classique ou 82 W pour un P4 3,06 GHz… La taille ? Ridicule : 170x110x60 mm. Petite ruse, l'alimentation est externe mais le tout ne consomme que 30 W maximum. Je vois des étoiles dans vos petits yeux. Ça pétille d'idées d'utilisation hein ? Reste à espérer que ça soit importé chez nous.

Fabricant : E-Let's
Site Web : www.e-lets.co.jp
Prix : environ 800 euros TTC

Epson Rio PhotoPC Player P-1000

Non, ce n'est pas un PDA de plus, c'est un stockeur/visionneur d'images. Le Play Photo d'Epson est connectable à un PC (Dieu merci) par port USB 1 (sur ce coup-là, Dieu aurait pu faire un effort). L'écran, d'une définition de 640x480, utilise la technologie « Photo fine liquid Crystal », celle-là même qu'on trouve dans le Sharp Zaurus C700 présenté dans ce même Quoi de neuf. Le PhotoPC est équipé d'un disque dur de 10 Go ainsi que d'un lecteur de cartes Compact Flash I & II et d'une sortie TV. Enfin, il est compatible avec la solution USB Direct Print des imprimantes Epson qui permet d'imprimer directement à partir de ce viewer. Ce joli joujou est donc un compagnon plus qu'appréciable pour les photographes pro et semi-pro, et laisse préfigurer les machines à venir… Celles qui liront les DIVX et qui ne devraient pas tarder à apparaître (Dieu m'entende). Le PhotoPC sortira cet été au japon au prix de 70 000 yens, soit 545 euros. Vous m'en mettrez deux.

Fabricant : Epson
Site Web : www.i-love-epson.co.jp
Prix : environ 545 euros TTC



POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEUR,
VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

3615 CHEAT
Astuces & Solutions
0,34 €/min

POUR VOS JEUX VIDÉO,
DES CENTAINES DE TITRES
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS



En développement chez Gathering of Developers

Hidden & dangerous 2

C'est la mode en ce moment : les éditeurs organisent de grandes colonies de vacances durant lesquelles les journalistes du monde entier se retrouvent dans une ambiance fraternelle. On boit des coups, on bouffe des trucs, on va danser au Macumba local, et même parfois, on voit des jeux vidéo. Là, je rentre tout juste de la colo organisée par Gathering of Developers, à Munich. C'était sympa : hôtel de luxe, taxis climatisés, personnel souriant, bière à volonté, charcuterie bavaroise de qualité, bons jeux... D'ailleurs, j'en profite pour saluer tous mes confrères journalistes qui se font tirer dessus à Bagdad.

par ackboo

Aaah, ils nous avaient bien étonnés, les petits gars de Illusion Softworks, quand ils avaient sorti leur Hidden & Dangerous. Certes, le jeu avait dû être programmé par un clochard sous neuroleptiques vu le nombre monstrueux de bugs présents sur la version commerciale, mais quand même quel grand titre... À part Tetris, c'est le seul vrai titre culte qui nous soit arrivé de l'autre côté du Mur de Berlin. Quand j'y pense à ce mur, quel scandale, ça me rend malade. Dire qu'il y a des gens qui meurent dans les goulags, emprisonnés par cette crapule bolchevique de Brejnev... Mais il ne faut pas désespérer, je suis sûr qu'un jour nous arriverons à vaincre le péril communiste, grâce à la volonté du président Giscard d'Estaing et de Jimmy Carter ! Refermons cette parenthèse sur l'actualité pour reparler de Illusion Softworks. Depuis Hidden & Dangerous, ces Tchèques se font très discrets. On a vu leur nom apparaître aux crédits de Mafia, mais pas plus. Cela fait donc quand même 4 ans qu'ils se consacrent presque entièrement à Hidden & Dangerous 2, on est donc en droit d'attendre un grand jeu. Les milliards de fans du premier épisode se posent beaucoup de questions sur ce nouvel opus, on va tenter de vous donner quelques réponses après avoir assisté à une présentation complète de la bête.



Les charmes du shoot en groupe

Le jeu reprend à l'identique l'ambiance 39-45 du premier épisode. Cette fois-ci, on va se retrouver à la tête d'une escouade du Special Air Service anglais. Le SAS, en plus d'avoir donné son nom à une collection de romans de gare tout juste bons à emballer des harengs, est une des premières unités de Force Spéciale au monde. Créé en 1941 par David Stirling, le SAS est un... O.K. j'arrête, je sais que vous vous en foutez. Hidden & Dangerous 2 sera bien sûr un shoot, avec toujours cette particularité qui fait son charme : celle de pouvoir prendre le contrôle de n'importe quel membre de l'escouade, et de donner des ordres au groupe. C'est le gros plus du jeu par rapport au régiment de FPS qui s'entassent déjà sur les rayons. L'escouade sera composée de 4 bonshommes maximum, chacun ayant un arsenal, des stats (force, endurance, précision...) et des compétences spéciales. Tout l'intérêt, tout le plaisir du jeu sera

Genre : Shoot tactique **Développeur :** Illusion Softworks République Tchèque **Sortie prévue :** Troisième trimestre 2003

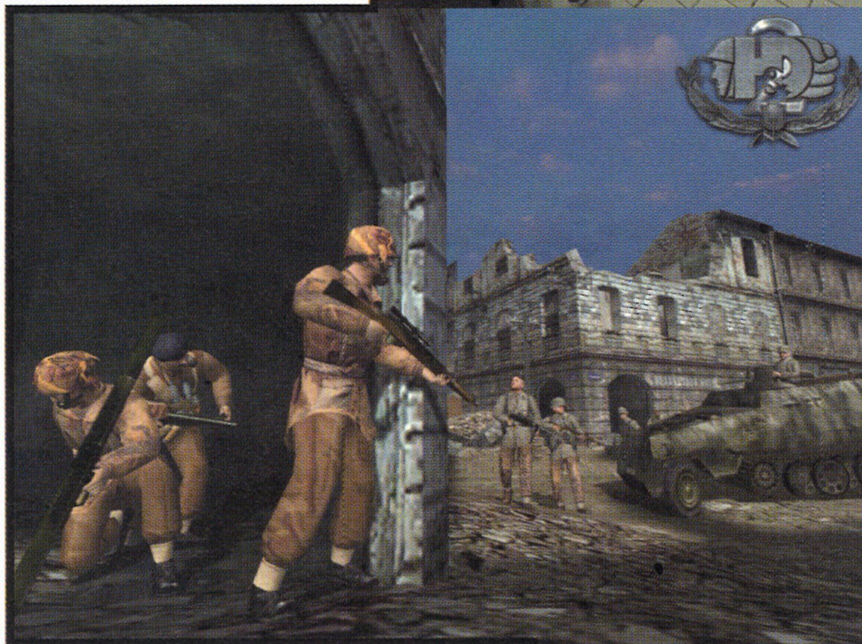
Gathering



d'exploiter au maximum chaque soldat, coordonner des attaques fulgurantes sur les patrouilles ennemies, synchroniser des actions pour passer furtivement, organiser des tirs de couverture, des embuscades, etc.

AH TIENS, ça ressemble à Hidden & Dangerous

Hidden & Dangerous 2 proposera une campagne solo d'une quinzaine de missions se déroulant dans 6 types d'environnements : l'Afrique, la Birmanie, les Alpes, la Norvège, l'ancienne Tchécoslovaquie et l'Arctique. Les sauvegardes pourront se faire à n'importe quel moment, mais il n'y aura qu'un seul slot par mission. On devra donc à chaque fois écraser la sauvegarde précédente sans possibilité de revenir en arrière, ce qui rajoutera un peu de piment. Les objectifs ne devraient pas être d'une folle originalité (massacrer tel groupe d'ennemi qui tient un pont, récupérer un objet, atteindre un lieu précis...), mais les missions pourront se rejouer en plusieurs modes. Le Lone Wolf, emprunté à Rogue Spear, permettra de les tenter en solo, tandis que le mode Carnage remplira la map aléatoirement d'ennemis à flinguer. En début de mission, on aura droit à la classique phase de recrutement et d'équipement du groupe, on pourra même filer à chaque soldat un uniforme différent – y compris des uniformes ennemis. L'arsenal d'époque sera classique, avec une vaste gamme de mitrailleuses, de fusils de snipe, de grenades ou d'armes à silencieux. Une fois plongé dans l'action, le gameplay devrait rester identique au jeu original. La gestion des dégâts sera localisée et les persos ne seront pas vraiment très tolérants aux balles ennemies, ça sera généralement du « 1 balle = 1 mort ». D'après ce que nous avons pu voir, l'action devrait être un bon mixe entre des attaques brutales où l'on bondira par surprise sur les assaillants, avec des passages plus infiltration où il faudra ramper entre les buissons. Comme dans le premier H&D, une bonne poignée de véhicules seront pilotables, on pourra par exemple embarquer avec ses collègues dans une jeep, un camion ou un tank, façon BattleField 1942.



J'avoue que je ne sais pas quelle ville est représentée ici. Berlin peut-être, à moins que ce ne soit Montargis après un bombardement accidentel.

Du tac au tactical

Si vous vous souvenez bien, Hidden & Dangerous avait souffert du même syndrome que Rainbow Six. Il était tellement pénible de diriger une équipe complète que beaucoup de joueurs préféraient coller une balle dans la tête de tous les persos en début de mission et continuer pépère en solo. Pour éviter ça, les développeurs ont complètement revu leur système d'ordre et cela a donné le « Tactical Mode ». En pressant une simple touche, le jeu se mettra en pause et passera en vue de dessus avec une caméra



Il y aura plein de véhicules à conduire, certains pourront se diriger en équipe, avec par exemple un gars au commande du tank et un autre qui dirigera la mitrailleuse sur la tourelle.

flottante, façon éditeur de map en 3D. Là, on pourra donner des ordres à chaque homme, leur assigner des waypoints, des actions, des zones à surveiller, des cônes de tir, et synchroniser le tout grâce à une sorte de séquenceur. Le gros intérêt est que toute la planification se fera directement dans l'environnement de jeu, pas sur une carte en 2D sans aucune précision. Du coup, on pourra placer les bonshommes au pixel près, derrière un rocher ou sous un buisson. Tout se fera à la souris avec une interface qui a l'air plutôt clair, avec des gros icones s'affichant au-dessus de chaque waypoint. Difficile de vous en dire plus puisque nous n'avons pas pu tester nous-mêmes la chose, mais à vue de nez cela semble être la meilleure interface de planification jamais faite pour un jeu de ce genre, bien plus pratique par exemple que les immondes schémas de Rogue Spear ou le système en temps réel de Desert Storm.

Zoltan en GROGNE encore

Vu le temps de développement plutôt longuet du jeu (4 ans), on peut craindre que Hidden & Dangerous 2 ne sorte avec un gros handicap, celui d'avoir un moteur 3D un peu vieux. Ce sera tout simplement celui de Mafia avec, on nous le promet, une bonne dose d'améliorations. Nous avons vu le jeu tourner en configuration « Détail Medium » sur une grosse bécane, et hop, tous nos doutes se sont envolés. Certes, en pinaillant un peu, on pourra reprocher aux textures de ne pas être aussi détaillées que celles de Unreal 2 (elles deviennent un peu floues quand on se rapproche), mais le reste est tout à fait compétitif face à la concurrence. Les forêts, par exemple, ressemblent vraiment à des forêts, ce ne sont pas juste 3 pauvres arbres sur une texture verte. On sent qu'il y a du polygone au mètre carré, les maps sont immenses, le champ de vision est profond, la modélisation et l'animation des persos semblent impeccables, bref, la réalisation devrait être conforme à ce qu'on pouvait espérer de la part de Illusion Softworks. Reste toutefois un point d'interrogation qui devrait peser lourd sur l'intérêt du jeu : l'I.A. des soldats amis et ennemis. Hidden & Dangerous n'était pas une foudre de guerre de ce côté-là (un moyen nuancé de dire que les alliés étaient cons comme des poules), mais les programmeurs tchèques nous jurent sur la tête de Zoltan, leur imposant ours mascotte qu'ils trimballent toujours avec eux au bout d'une laisse en fonte, qu'ils ont fait de gros progrès dans ce domaine.

On ne pardonnera pas deux fois de suite

Vu le passif de Illusion Softworks en la matière (Hidden & Dangerous détient la palme du jeu le plus bugué de l'année 1999), on va surveiller de très près la stabilité du moteur dès que nous pourrons récupérer une version jouable. Lors de la présentation, aucun crash à signaler, aucun comportement suspect, aucun perso en lévitation à 2 m du sol comme dans le premier H&D, c'est donc plutôt encourageant. Les développeurs font un petit sourire crispé lorsqu'on leur rappelle cet épisode mais assurent que cette fois-ci, ils ne bâcleront pas leur titre.

Cachés et dangereux en groupe

Hidden & Dangerous était une vraie merveille en réseau, ceux qui se sont amusés à refaire la campagne en Coopératif sur un bon LAN savent de quoi je parle. Hidden & Dangerous 2 sera bien sûr livré avec un gros mode multijoueur (LAN et Internet) supportant 32 joueurs maximum. Il devrait y avoir du Deathmach, du jeu par équipe, du Coopératif et pas mal d'autres types de parties qui seront dévoilées plus tard. On peut s'attendre à quelque chose de grandiose, ça devrait mélanger les sensations de Rogue Spear (pour le rythme de jeu et la gestion des dégâts) avec celles de BattleField 1942, puisqu'il sera possible de piloter plein d'engins en équipe. Cela dit, attendez-vous à une douche froide pour tout ce qui concerne les possibilités d'évolution. Illusion Softworks nous a très clairement avoué que le jeu n'était pas du tout fait pour être bidouillé dans tous les sens et qu'il n'y aura sûrement aucun éditeur de maps ou de missions. En clair, il ne faudra pas compter sur d'éventuels mods pour venir prolonger la durée du vie du jeu.

Donc là, ce sont des boches dans un tunnel. Légender une photo : plus qu'un boulot, un véritable état d'esprit.



Les graphistes se sont inspirés de lieux réels pour le cadre des missions. Ici, on voit le bâtiment original en bas à gauche, et sa version 3D texturée dans le jeu. Diantre, quelle ressemblance !



Railroad Tycoon III

Genre : Gestion **Développeur :** Poptop Studios **Sortie prévue :** Octobre 2003





L'interface devrait rester dans l'esprit de la série, c'est-à-dire touffue, complexe, avec plein de chiffres et de tableaux pour ceux qui aiment s'y plonger.

Il y a bien quelques préados dans l'assistance qui n'y ont jamais joué, alors commençons par quelques explications : les Railroad Tycoon sont des jeux de gestion assez hardcore dans lesquels on doit bâtir un empire économique basé sur le rail. On pose les voies ferrées, on organise les frets de marchandise, on achète des usines et on engrange le pognon avec un sourire béat sur le visage. À l'instar des Anno, des Civilization ou des Industry Giants, les Railroad Tycoon font partie de ces jeux qui, malgré une réalisation plutôt minimaliste, réussissent à scotcher n'importe quel joueur devant le moniteur pendant des nuits entières. Pour ce troisième épisode, on s'attendait donc à un jeu moche mais profond. Erreur : cette fois-ci, ça sera beau et profond. Contrairement à la concurrence qui semble vouloir à tout prix rentabiliser des moteurs 2D mis au point en 1982, les développeurs se sont retroussés les manches pour nous offrir de la vraie 3D temps réel. Fini la vieille carte en 4 couleurs sur laquelle on scrollait péniblement, on aura droit à une caméra flottante pilotée à la souris, un vrai relief, une gestion du jour et de la nuit, des effets météo, des nuages qui se reflètent dans l'eau et 45 locomotives différentes modélisées avec amour jusque dans leur moindre boulons... Ça fait drôle de voir un Railroad Tycoon comme ça.

Alors la 3D, c'est joli, ça fait des beaux screenshots, mais est-ce que ça va réellement apporter quelque chose au niveau du gameplay ? Les développeurs, la main sur la poitrine, nous ont promis que oui. Tout d'abord, il y aura une vraie gestion du relief qui permettra de construire des tunnels sous les montagnes. Ensuite, le système de voies ferrées sera plus souple, on pourra par exemple créer des intersections superposées. Les villes seront nettement plus jolies que les vagues plâtras de pixels d'antan, elles auront des styles architecturaux variés et chaque nouveau bâtiment installé sera désormais clairement visible. En ce qui concerne les cartes, elles devraient englober des pays entiers, nous avons par exemple vu une partie se déroulant sur toute l'Espagne lors de la présentation. Tout le reste du Globe sera modélisé, on pourra donc sélectionner n'importe quelle autre région. Le cœur du jeu en lui-même ne devrait pas trop changer, il ne faut pas s'attendre à une révolution du concept, juste quelques petits changements réclamés par les fans. Le plus important devrait être la possibilité de créer de nouvelles industries, et pas seulement de pouvoir racheter celles qui existent déjà comme dans les précédents volets. On notera aussi de nouvelles options destinées aux feignasses comme le management automatique des trains. Note de fin pour les mecs qui n'en veulent : le jeu sera totalement ouvert à ceux qui désirent le modifier, avec un éditeur de terrain et la possibilité d'importer des modèles 3D Max de locos pour créer de véritables mods.

Et ça va tourner sur ma machine ?

Traditionnellement, les fans de jeu de gestion sont rarement équipés de la dernière carte graphique à 5 000 boules conseillée par notre Doc Caféine. Qu'ils se rassurent, malgré le passage à la 3D, Railroad Tycoon III ne devrait pas avoir des exigences matos délirantes. Les développeurs nous affirment que le jeu tourne déjà correctement en détail minimum sur un 350 MHz avec TNT 16 Mo, autrement dit une bécane de néanderthalien. Pour les nantis en revanche, sachez qu'on pourra monter jusqu'en 1600x1200, afficher des milliers d'arbres simultanément et avoir un champ de vision d'une profondeur impressionnante.



Voilà donc la tête qu'aura le prochain Railroad Tycoon... C'est sûr, ça surprend quand on connaît les monstruosités graphiques qu'étaient les précédents épisodes.

Age of wonders : Shadow Magic

Genre : Stratégie au tour par tour **Développeur :** Triumph Studios **Sortie prévue :** Septembre 2003

Age of Wonders n'était pas un jeu terrible, on peut même dire avec le recul que c'était une belle daube, mais les développeurs se sont bien rattrapés sur leur second épisode. Age of Wonders 2 est considéré par beaucoup de monde (en l'occurrence deux potes à moi) comme le seul vrai bon clone de Heroes of Might and Magic IV. Rappelons le principe de Age of Wonders : ça se passe en 2D, dans un univers heroic-fantasy tendance kitsch et couleurs vives, et c'est de la stratégie au tour par tour. Le but du jeu consiste à faire pousser sa petite ville moyenâgeuse sur une grande map, à truster le maximum des ressources disponibles et à créer plein d'unités plus ou moins magiques pour détruire l'ennemi. Les combats se font à la HoMM, sur une espèce d'échiquier tactique où les troupes avancent chacune à leur tour, de case en case, et s'envoient plein de coups d'épée, de flèches ou de sorts à la gueule.



Shadow Magic sera un stand-alone qui, comme d'habitude, proposera une tonne de nouveautés sans révolutionner le jeu. On aura donc droit à une nouvelle campagne de 5 épisodes et 16 scénarios, le tout agrémenté de 3 nouvelles races : les Nomades, les Syrons et les Démons de l'ombre. Les 12 races du jeu original subiront quelques petites modifications et recevront de nouveaux pouvoirs spéciaux. Les Elfes par exemple pourront créer une forêt secrète qui rendra leur cité invisible et leur permettra de produire des hommes-arbres, que j'imagine être des sortes de platanes avec des couilles. Le moteur graphique ne devrait pas évoluer d'un iota, mais Shadow Magic affichera de nouveaux types de villes et bien sûr une ribambelle de nouveaux héros et de nouvelles unités. Parmi celles-ci, nous avons remarqué une libellule géante, un dragon tout doré, un éléphant ou encore une sorte de gros aigle magicien, mais toujours pas de tanks ou d'avions de combat, question d'ambiance paraît-il. Lors de la présentation, nous avons aussi eu un premier aperçu d'une nouvelle dimension parallèle dans laquelle on pourra passer en cours de mission, le « Shadow World ». Concernant la magie, on retrouvera le système des 7 sphères et le total des sorts sera porté à 150, avec la possibilité de créer ses propres items magiques dans la tour du sorcier.
En dehors de la campagne solo, les développeurs ont prévu un générateur de missions aléatoire bénéficiant d'une foule d'options comme les races autorisées, l'orientation militaire ou magique des ennemis, l'état de départ, le niveau de ressource... On retrouvera aussi tout cela en multijoueur avec, en plus du support Internet et LAN à 8 joueurs max, un mode de jeu par e-mail pour ceux qui ne sont pas pressés. Voilà, je crois que j'ai fait le tour... Bon, très honnêtement, il ne faut pas s'attendre à un Age of Wonders 3 ou quelque chose dans ce genre. Même si le jeu sera vendu en version stand-alone, ce ne sera qu'un gros add-on et rien de plus, le gameplay restera strictement le même et il n'y aura pas de grosses améliorations au niveau de la réalisation.



Le « Shadow World » sera une nouvelle dimension parallèle, avec une ambiance très underground.

L'Intelligence Artificielle des ennemis devraient être bien améliorée, l'ordinateur pourra même désormais bâtir ses propres villes.





Les planètes à coloniser seront peuplées de végétaux et d'aliens qu'il faudra généralement finir par exterminer.

Space Colony

Genre : Gestion/stratégie **Développeur :** Firefly Studios
Sortie prévue : Mi-2003

Ouuhh, attention, concept novateur. Space Colony est le nouveau projet des créateurs de Stronghold. Bon, j'avoue que je n'ai jamais été un grand fou de ce jeu, mais il a plu à pas mal de monde, on va donc dire que les développeurs ont déjà fait leur preuve. Pour Space Colony, ils abandonnent l'ambiance Moyen-Âge pour se propulser dans un futur lointain où se mélangeront The Sims, Startopia et Stronghold... Oui, sacré programme. En vue 2D isométrique, on sera en effet chargé de développer une base spatiale en y construisant tous les éléments nécessaires, genre producteur d'oxygène, extracteur de minerai, chambre pour l'équipage... Là, pas de surprises, ça devrait vous faire penser à une sorte de « Theme Colonie Spatiale » où il faut placer les bâtiments aux bons endroits, surveiller quelques indicateurs, etc. Façon Startopia, on pourra aussi accueillir des touristes et leur installer des attractions comme des terrains de golf et des zoos aliens, ou les laisser déambuler dans la base.

Là-dessus viendra se greffer une couche de « jeu social », puisque chaque travailleur aura sa propre personnalité et pourra se lier d'amitié ou s'engueuler avec les autres membres de la colonie. Pour qu'ils bossent le mieux possible, il faudra veiller sur leur bien-être en installant divers équipements – simulateur de réalité virtuelle, salle de sport, casinos... – et tenter de créer des idylles, en leur faisant par exemple partager l'intimité d'un jacuzzi spatial. Comme dans The Sims, des petites barres colorées signaleront l'état de chaque travailleur, on verra donc quand ils auront faim, quand ils auront sommeil, quand ils voudront se détendre ou bavarder avec leurs collègues... Space Colony ne se veut pas vraiment une simulation sérieuse, les persos seront donc tous caricaturaux : il y aura une jeune pouffe sexy, un motard norvégien, une vieille célibataire texane, un boutonneux accroc à l'informatique... Tenter de faire bosser tout ce petit monde sans bain de sang sera une des tâches les plus importantes, mais ce ne sera pas la seule. Reprenant exactement le concept de Stronghold, il faudra aussi défendre la colonie contre les attaques extraterrestres en plaçant des champs de force, des mines, des tourelles laser et en construisant des robots. Bon, je sais ce que vous vous dites : « Donc ça risque d'être un jeu où des persos se drageront dans un jacuzzi tandis que des touristes en scaphandre joueront au golf au milieu d'une attaque d'aliens insectoïdes géants se faisant tronçonner par des robots ? » Oui, ça devrait donner à peu près ça. Que voulez-vous, les développeurs sont anglais. ■□□

Comme dans Stronghold, l'affichage se fera en 2D isométrique.

TOP RÉDAC'

ATTENTION
NOUVELLE NOTATION & NOUVEAUX ICONES

Eh oui, tout arrive. Joystick modifie son barème de notation. Les pourcentages disparaissent au profit de notes décimales. Afin de vous habituer à ce changement, voici un tableau récapitulant les critères d'évaluation :

0 On en rit encore, et on vous le fait partager.

1 Le jeu a 5 ans de retard, mais pas son prix. N'achetez sous aucun prétexte.

2 C'est pas bon signe...

3 L'idée était là, pas les programmeurs.

4 Globalement décevant.

5 Sans surprise et sans saveur.

6 Éventuellement pour les amateurs du genre.

7 Bien sous tout rapport.

8 Mieux que le 7. Une référence dans son genre.

9 Totalement incontournable.

10 Un jeu surpuissant (très rare).

Nous profitons également de l'occasion pour modifier nos icones. Exit les logos de Windows, d'OpenGL et de Direct3D. Billou a gagné la bataille. 99,9% des jeux nécessitent au minimum Windows 98 et la compatibilité avec 2000 et XP est désormais assurée. Idem pour Direct3D ou OpenGL. Bref, la nouvelle génération d'icones est la suivante :

Recommandation : Renseigne sur le type de public auquel s'adresse le jeu.



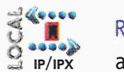
Pour tout public.



Le jeu comporte un langage un peu rude et/ou certaines scènes brutales (ex : Opération Flashpoint). Il peut également s'agir d'un logiciel complexe et difficile d'accès pour les plus jeunes.



Un jeu très violent et/ou comportant un langage cru (exemple : King Pin, GTA III).



Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Jeu majeur et indispensable



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom

ACTION



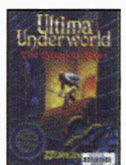
Crimson Skies — *Octobre 2000* • Zipper Interactive

Jedi Outcast — *Avril 2002* • Raven Software

Medal of Honor — *Février 2002* • 2015 Inc.

No One Lives Forever 2 — *Octobre 2002* • Monolith

ACTION AVENTURE



Deus Ex — *Septembre 2000* • Ion Storm

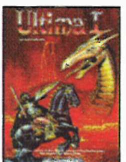
GTA III — *Juin 2002* • DMA Designs

Hitman 2 — *Octobre 2002* • IO Interactive

Mafia — *Septembre 2002* • Illusion Softworks



JEUX DE RÔLE



Arcanum — *Septembre 2001* • Troïka Games

Arx Fatalis — *Septembre 2002* • Arkane Studios

Morrowind — *Juin 2002* • Bethesda Softworks

Neverwinter Nights — *Septembre 2002* • Bioware



RÉSEAU



Anarchy Online — *Septembre 2001* • Funcom

Asheron's Call 2 — *Décembre 2002* • Turbine

Battlefield 1942 — *Octobre 2002* • Dice

Half-Life et Counter-Strike — *Décembre 1998* • Valve & ind.

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* • Id Software

Unreal Tournament 2003 — *Novembre 2002* • Epic

GESTION



Anno 1503 — *Avril 2003* • Sunflowers

Casino inc. — *Avril 2003* • Hot House Creations

Industry Giant 2 — *Octobre 2002* • JoWooD

Sim City 4 — *Janvier 2003* • Maxis

ACTION TACTIQUE

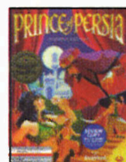


Splinter Cell — *Février 2003* • Ubi Soft Montréal

Opération Flashpoint — *Juin 2001* • Bohemia Interactive

Raven Shield — *Mars 2003* Ubi Soft Montréal

PLATE-FORME



Gift — *Novembre 2000* • Eko Software

Rayman 3 — *Mars 2003* • Ubi Soft

SPORT



Tiger Woods PGA Tour 2003 — *Décembre 2002* • EA Sports.

TOCA Race Driver — *Avril 2003* • Codemasters

Virtual Skipper 2 — *Octobre 2002* • Duran France

STRATÉGIE



Age of Mythology — *Décembre 2002* • Ensemble Studios

Heroes 4 — *Mai 2002* • New World Computing

Moon Project — *Mai 2001* • Topware

WarCraft III — *Septembre 2002* • Blizzard



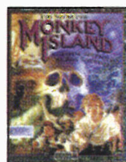
ARCADE RÉFLEXION



Chess Master 9000 — *Décembre 2002* • Ubi Soft

Worms World Party — *Mars 2001* • Team 17

AVENTURE

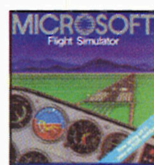


Gabriel Knight 3 — *Décembre 1999* • Sierra

Monkey Island 3 — *Décembre 1997* • LucasArts

Simon the Sorcerer 3D — *Avril 2002* • Headfirst production

SIMULATION



F1 2002 — *Juin 2002* • EA Sports

Flight Simulator 2002 — *Novembre 2001* • Microsoft

Grand Prix Legends — *Octobre 1998* • Papyrus

IL2: Forgotten Battles — *Avril 2003* • Maddox Games

LES JEUX QU'ON ATTEND

Colin McRae 3
Codemasters — Simulation/Codemasters

Deus Ex 2
Ion Storm — Action-Aventure/Eidos

Doom III
Id Software — Shoot/Activision

Frozen Throne
STR — Blizzard

Star Wars Galaxies Online
Verant-SOE — Online/Lucas Arts-SOE

GTA Vice City
Rockstar North — Action/Aventure Take 2 Interactive



FREELANCER

ACTION/GESTION SPATIALE

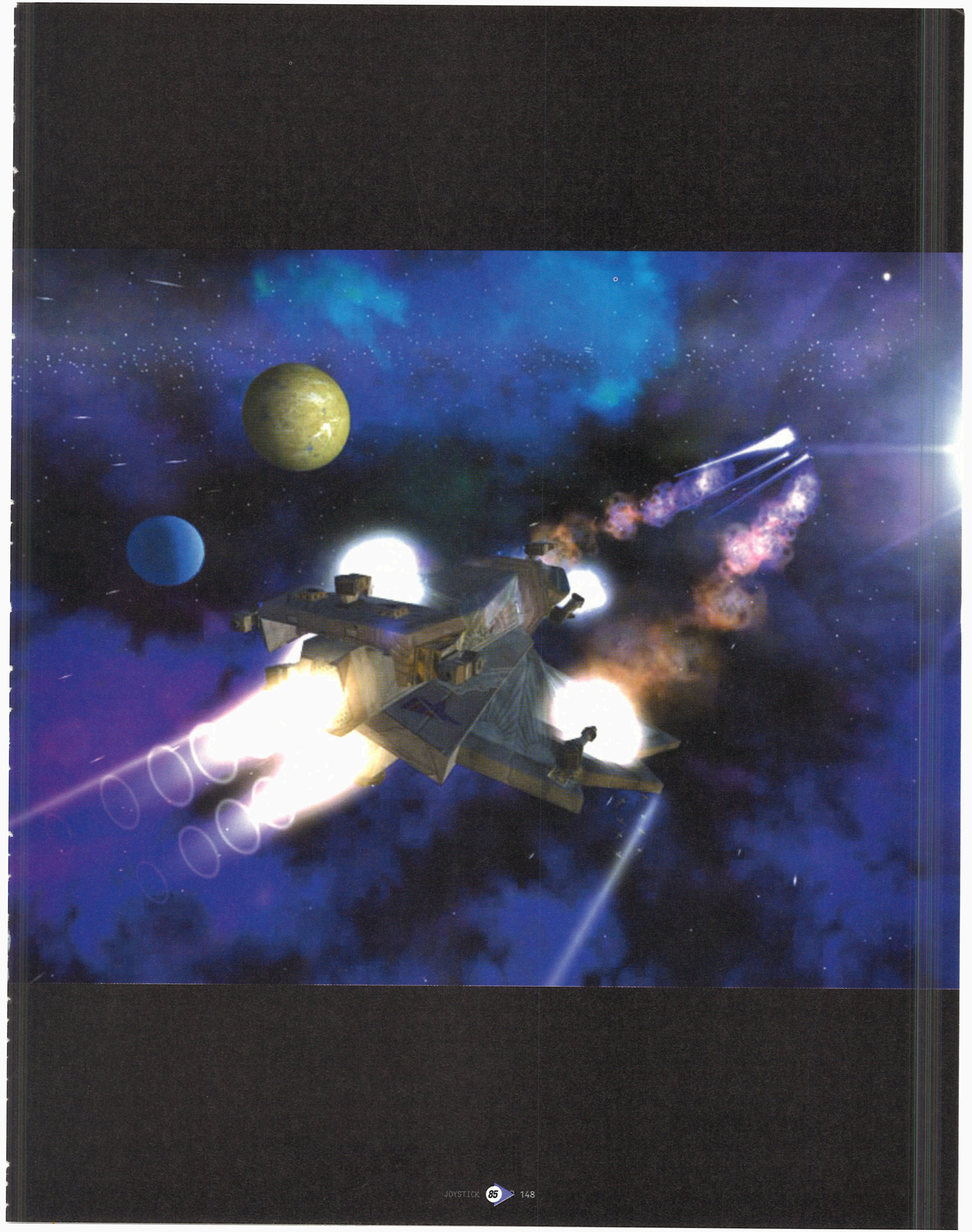
TOUT PUBLIC · 32 INTERNET

CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte 3D 32 Mo **ÉDITEUR** Microsoft **DÉVELOPPEUR** Digital Anvil États-Unis **TEXTE** V.F. **VOIX** V.F. **TESTÉ EN** V.O.

Le développement de Freelancer a démarré en 1997. En cours de route, Digital Anvil, la société montée par Chris et Erin Roberts, a été rachetée par Microsoft. Vous vous souvenez, les frères Roberts, créateurs de la série des Wing Commander. Les premiers jeux dotés d'un habillage véritablement hollywoodien, avec des séquences cinématographiques incorporant de vrais acteurs en chair et en os (et des gros morceaux de Mark « Skywalker » Hammil dedans aussi).
Il faut dire que le projet avait de quoi mettre en appétit les amateurs du genre. Le principe de Freelancer s'inspire de titres mythiques comme le fameux Elite de David Braben. Dans ce simulateur spatial, le joueur jouissait d'une grande liberté de manœuvre. Il était aux commandes d'un vaisseau et pouvait faire du commerce de système en système ou bien décider d'attaquer des pirates, des cosmo-flics, des chasseurs de primes. Il pouvait mener une existence paisible, améliorer son astronef ou au contraire jouer les bandits de l'espace. Il pouvait explorer la galaxie ou tout simplement se balader pour le plaisir, sans objectifs particuliers. Pas de

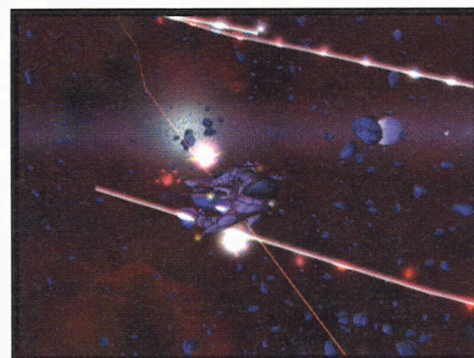


EH BIEN, C'EST PAS TROP TÔT. VOUS AVEZ VU L'HEURE ? À CROIRE QUE FREELANCER A ÉTÉ CONÇU DANS UNE GALAXIE LOINTAINE, VU LE TEMPS QU'IL LUI AURA FALLU POUR PARVENIR SUR NOS PC. COMMENT ÇA, PARADOXE TEMPOREL ?





Les passages de portes spatiales sont de grande beauté.





scénario, pas d'interaction avec des PNJ. C'était super bien pour l'époque. Ah Elite... Mais les choses ont changé. Aujourd'hui, les éditeurs veulent plaire au grand public. C'est bien connu, le grand public en veut toujours davantage. Plus d'action, plus d'interaction, plus d'immersion. Freelancer n'est pas un mauvais jeu, loin de là. L'univers est gigantesque et ouvert. La réalisation est de bonne facture. Mais il lui manque la touche divine qui en aurait fait le grand simulateur spatial que les hardcore gamers attendaient de pied ferme.

Les cochons dans l'espâââce

La campagne solo de Freelancer nous propulse dans le slip pressurisé d'un brave gars nommé Trent. Notre héros est l'un des seuls survivants de la destruction de la colonie Freeport 7. Il n'est qu'au début d'une série d'aventures qui vont nous brinqueballer au milieu d'un imbroglio politique impliquant les différentes factions locales. L'univers de Freelancer n'est pas inintéressant. Les régions de l'espace ont été baptisées par les nationalités qui l'ont exploré : Américains, Anglais, Allemands, Japonais, Espagnols... mais où sont donc passés les Français ? Chaque région possède son propre style graphique. On trouve des systèmes répondant aux noms de New York, California, Colorado, Texas, par exemple, dans le cas de Liberty, la région colonisée par les Ricains. Ces systèmes sont gigantesques. Heureusement, pour se déplacer, les hommes du futur utilisent des « wormholes », sortes de tunnels qui accélèrent grandement les choses. Reste que l'on ne peut pas se rendre directement d'un point à un autre. Il nous faudra passer par des portes spatiales pour voyager de région en région.

La campagne solo de Freelancer nous propulse dans le slip pressurisé d'un brave gars nommé Trent.



Trent démarre son épopée sur la planète Manhattan. Après avoir pansé ses plaies et rechargé les batteries de son organiseur de poche, bibi n'a guère le temps de souffler. Il se retrouve être la cible d'assassins allemands. Comme si ce n'était pas suffisant, il a également les marines de Liberty aux trousses. Son seul véritable allié, un officier de Liberty nommé Jani, constate que ses sympathiques collègues de travail sont arrêtés les uns après les autres. Ou pire, qu'ils disparaissent sans laisser de traces. Pour corser les choses, il semblerait que les survivants de Freeport 7 soient systématiquement assassinés par la police de Liberty.

Multijoueur

Freelancer propose un système multijoueur. Les personnages, à la manière d'un Neverwinter Nights, sont stockés sur le serveur sur lequel vous jouez. Le scénario principal n'est pas disponible en multijoueur. On est donc limité à effectuer les missions génériques, mais l'avantage, c'est qu'on peut les faire en Coopératif avec d'autres joueurs. Évidemment autant choisir un serveur qui ne risque pas de disparaître du jour au lendemain. Risquer de ne pas retrouver son personnage après l'avoir développé pendant de nombreuses heures n'est pas le plus drôle du monde. Nous vous reparlerons de ce mode dans la rubrique Réseau si ça devait devenir furieusement génial. Sinon, dans le même genre (mais par abonnement), il y a aussi le sympathique Earth & Beyond, développé par Westwood pour Electronic Arts.

Le nœud de l'intrigue semble être cet objet alien récupéré par Trent des mains d'un voleur de Freeport 7, avant qu'il ne rende son dernier soupir. Paix à son âme. Bref de bref, vous voilà dans le rôle d'un fugitif de l'espace, avec pour seul allié de confiance, la pulpeuse Jani.

Kill them all

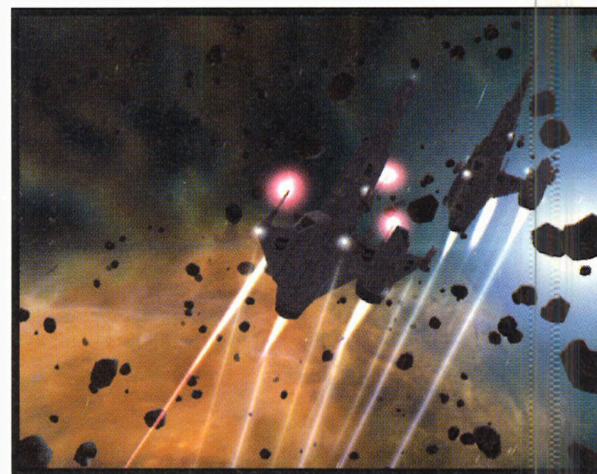
Le scénario de Freelancer est donc pas mal troussé. De quoi tenir éveillé le joueur curieux, toujours avide de connaître la suite de l'histoire. L'intrigue progresse au fil des nombreuses scènes cinématiques qui émaillent le jeu. Celles-ci sont réalisées en 3D temps réel. Et tranquillisez-vous, la réalisation ne date pas de 1997. Ça tient la route par rapport à nos critères modernes. La progression dans le scénario s'effectue en accomplissant des missions-clés. Il y en a une petite dizaine, le joueur étant libre d'évoluer dans l'univers en prenant des missions génériques entre 2 étapes-clés, histoire de gagner des brouzoufs et d'upgrader son équipement. En raison de cette organisation, un bourrin pourra parvenir à terminer Freelancer au bout de 25 heures. Mais en prenant son temps, la durée de vie pourra être un poil supérieure.
Le problème avec ces missions, c'est qu'elles deviennent vite répétitives, les objectifs étant toujours centrés sur les combats. On aurait aimé retrouver la truculence scénaristique d'un X-Wing Alliance. On aurait apprécié plus de missions d'escorte ou de défense. Ici il s'agira, 90 % du temps, de blaster les mecs d'en face. De même, peu importe le nombre d'alliés que vous aurez auprès des factions adverses. Vous finirez, quoi qu'il arrive, par atomiser tout ce beau monde.
Entre deux, les occasions de se faire de la thune ne manquent pas. Les forces militaires et de police de chaque système sont toujours à la recherche de



Notre seule alliée : la délicieuse Jani.

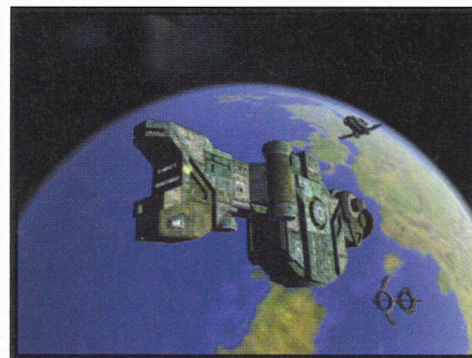
Au détour de l'aventure, une course.





Dans Freelancer, vous n'aurez pas à vous soucier de faire le plein, ni à payer des taxes aux astroports. Alors que dans le vénérable Elite, on s'approchait des soleils pour pomper de l'hydrogène directement à la source.

mercenaires pour effectuer des opérations de pacification par le vide. Les planètes et bases spatiales auxquelles vous irez rendre visite proposent un certain nombre de services aux vieux briscards de la galaxie : des comptoirs commerciaux pour acheter et revendre des marchandises, un concessionnaire de vaisseaux cosmiques pour améliorer et réparer votre mobylette sub-ether et évidemment un bar où vous taquinerez le godet de blonde vénusienne en écoutant les ragots locaux et en rencontrant vos employeurs éventuels.



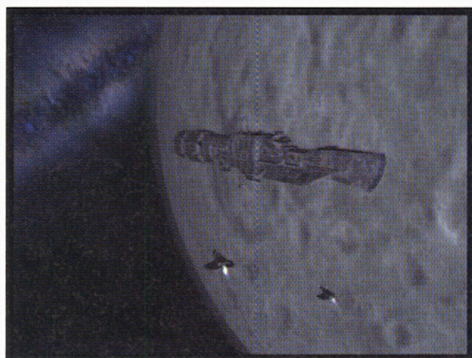
Vous pourrez donc mener une existence pépère à bord d'un cargo en convoyant des marchandises d'un système à l'autre, profitant des opportunités de l'offre et de la demande, avec peu de risques encourus. Ou bien, si le cœur vous en dit, hisser le drapeau à tête de mort et camper une route marchande en détroussant tous les transports qui passent alentour pour leur piquer leurs juteuses cargaisons. L'un ou l'autre de ces comportements ayant des répercussions sur votre réputation auprès des factions du jeu. Enfin, pour les poulpes léthargiques, il est même possible de miner des astéroïdes. Faudra juste être patient avant de devenir multimilliardaire en entassant des gravillons. Le maître mot de Freelancer semble malheureusement être la simplicité. Ce qui ne fait pas forcément notre affaire à nous les joueurs invétérés qui aimons les couches de gameplay empilées façon millefeuilles. Prenons un exemple : dans Freelancer, vous n'aurez pas à vous soucier de faire le plein, ni à payer des taxes aux astroports. Alors que dans le vénérable Elite, on s'approchait des soleils pour pomper de l'hydrogène directement à la source. Et là, tout est dit.

Sur chaque planète, des spatioports.



Dans les bars de l'espace, de drôles de choses se passent.





Beau et fluide

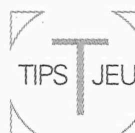
Bon, je vous sens prêt à faire une grosse croix sur Freelancer. Ce serait dommage car tout n'est pas à jeter dans le cochon. Parlons un peu du moteur 3D qui habille nos escapades dans l'espace. C'est ma foi fort réussi. Le graphisme se montre tout à fait à la hauteur et, comble de la joie, on n'a pas nécessairement besoin d'un PC de compétition pour se rincer l'œil. Les modélisations des vaisseaux et autres bases spatiales sont très détaillées et uniques. D'autant que les armes et autres équipements dont vous pourrez doter votre limousine galactique sont représentés à l'écran. Les planètes sont tout à fait chouettos avec une pixellisation des textures assez faible, même quand on s'approche de près. Reste que j'attends toujours le simulateur qui me permettra d'atterrir sur une planète. Dire que c'était possible dans Starglider 2 il y a 20 ans de ça. L'espace, ce n'est pas que le vide étoilé, les nuages de nébuleuses colorées et les soleils éblouissants. Dans pas mal de zones, on trouve des champs de débris, que ce soit des astéroïdes, des cimetières de vaisseaux abandonnés ou des cristaux géants. C'est pas sans nous rappeler les combats de « l'Empire contre-attaque » avec des courses poursuites au milieu de centaines d'objets en mouvement. Les effets graphiques, quand on emprunte les portes spatiales, ne sont pas non plus piqués des vers. Tenez, ça me fait penser aux effets de plasma des navigateurs de la guilde dans le film « Dune » de Lynch. Quand ils replient l'espace depuis X.
Que ce soit lors des scènes cinématiques ou en plein vol, Freelancer regorge de dialogues. Dans les séquences intermédiaires, on a même droit à des mouvements des lèvres bien synchronisés. Dans l'espace, une petite fenêtre s'ouvre où on voit son interlocuteur pendant les conversations radio, comme dans les Wing Commander. La version que nous avons eue pour le test n'était pas encore localisée en français. Difficile de dire si les doublages seront à la hauteur, même si pour l'instant Microsoft a souvent fait du boulot de qualité en la matière. Dans la version anglaise, en allant fouiner dans le générique, on retrouve des noms connus. Parmi les acteurs qui ont enregistré les dialogues, il y a John Rhys-Davies (Seigneur des Anneaux) ou même ce bon vieux George Takei (Startrek). Espérons qu'ils n'embaucheront pas Starsky et Hutch pour faire nos doublages à nous. Côté musique, rien à redire non plus. Aucun morceau n'est suffisamment percutant pour qu'on se retrouve à le chantonner sous une douche ionisante, mais l'atmosphère est savamment distillée par des plages ambiantes dans le plus pur style Roachien.



Pour gagner des brouzoufs, des missions en tout genre.



Des combats très orientés action.

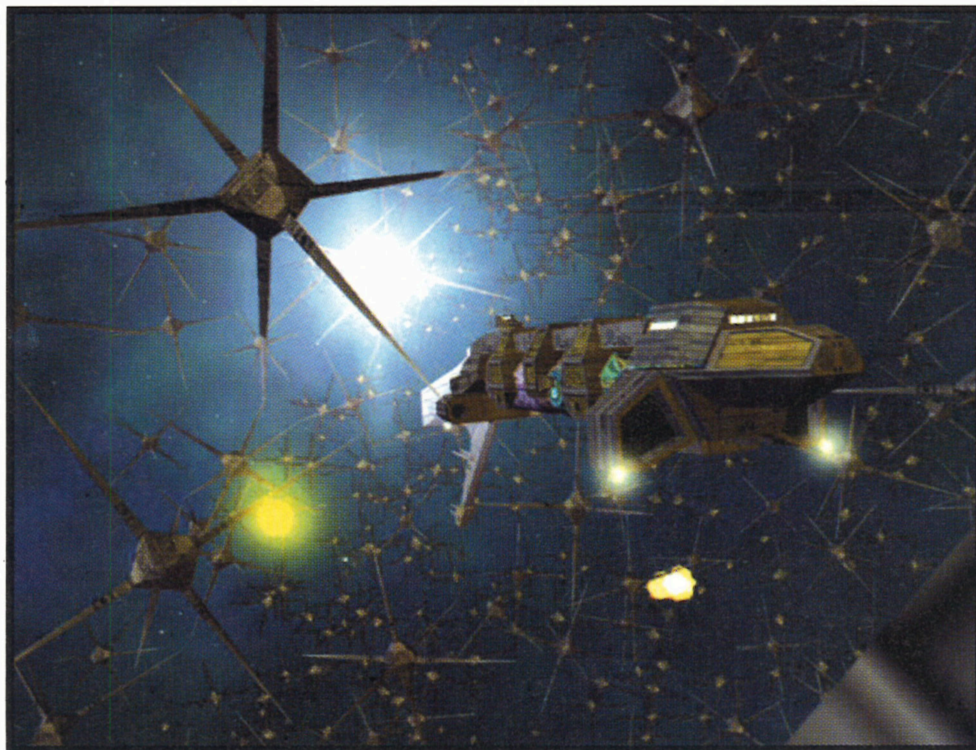


Pour découvrir des bases secrètes, ouvrez votre carte stellaire. Repérez les zones inexplorées aux alentours.

Clic et reclic sur le mulot

Il faut bien dire que le premier contact avec l'interface de Freelancer est plutôt déconcertant. Le spectre du grand public plane au-dessus des contrôles du jeu. Il semblerait bien que l'adaptation sur console (qui a dit Xbox ?) ait été au premier plan du cahier des







Les scènes cinématiques sont de bonne facture.

Un peu de technique

Le gros point fort de Freelancer, c'est qu'il tourne correctement sur des configurations raisonnables. Testé sur un Athlon XP 1800+, 256 Mo Ram, GeForce3 Ti200, Freelancer s'est avéré parfaitement fluide en 1152x864. Si vous avez encore votre vieille bécane (processeur à 800 MHz et carte 3D 32 Mo), vous pourrez y jouer dans de bonnes conditions.

charges des développeurs. Non pas que l'interface ne soit pas efficace (raccourcis clavier inclus), mais ces icones bleuâtres dans les écrans des planètes, c'est assez moche et plutôt simpliste.
Lors du premier dogfight, on s'aperçoit aussi qu'il nous faudra rentrer en fusion cosmique avec la souris pour les heures à venir. Pas de contrôle au joystick de prévu, tout s'effectue au mulot et au clavier. Ça peut sembler hérétique au premier abord, mais il faut bien avouer que l'on s'en accommode et que ça marche assez bien. Deux angles de caméra sont proposés : vue du vaisseau en poursuite ou vue interne (pas de cockpit). On oriente le vaisseau à la souris et on tire en cliquant frénétiquement sur le raton laveur. Bonjour les crampes. On dispose de la panoplie habituelle question armement : lasers, photons, missiles, mines, torpilles. Plus quelques nanobots pour nous aider à réparer le vaisseau en pleine baston. Le modèle de vol est aussi très basique. Pas d'inertie, pas de gravité à compenser. Bref, pas besoin de réviser notre manuel d'astrophysique avant de se lancer à l'assaut. Le grand public sera dans ses petits souliers.
Mais entendez-vous la longue plainte triste de tous ceux qui auraient bien apprécié le réalisme d'un Independance War ? En progressant dans le jeu, on aura accès à des astronefs de plus en plus balèzes (et de plus en plus chers). Pourtant les différents vaisseaux se pilotent de manière identique. Leurs vitesses de pointe sont sensiblement les mêmes. Seules diffèrent les caractéristiques de bouclier, blindage et le nombre d'emplacements d'armes. Encore une fois, à quoi nous sert de progresser dans le scénario, si on a pas l'impression d'avoir atteint le nirvana en possédant le meilleur vaisseau de la galaxie, à trente parsecs à la ronde. C'est un brin frustrant.

iansolo



Le contrôle tout-à-la-souris nous exempte de joystick.

En Deux Mots

Cela fait une demi-décennie que nous attendions l'arrivée de Freelancer. Alors forcément, on est un peu déçu. Freelancer est un bon jeu pour le grand public. Bien réalisé, doté d'un scénario global et aussi de missions génériques. Mais les fans d'Elite et d'I-War resteront sur leur faim devant la répétitivité du gameplay et le manque de profondeur de l'univers.

- + Graphisme chatoyant
- + Bonne performance sur une petite config
- + Facile d'accès
- + Univers ouvert
- − Trop répétitif
- − Combats cliquatoires
- − Pas assez de profondeur
- − Interface consolesque
- − Où sont passés les Kilrathis ?

8 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT

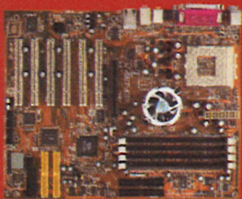




Etes-Vous Assez Rapide ?

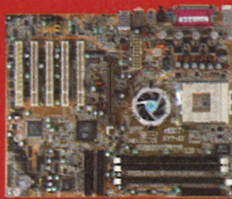
Restez dans le jeu. Choisissez ABIT

www.abit-fr




KD7/KD7-RAID

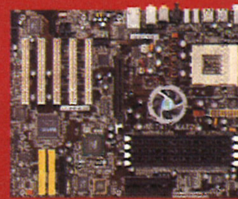
- Supporte les processeurs AMD AthlonXP/Athlon/Duron en 200/266/333 Mhz FSB
- Chipset VIA KT400 VT8235
- Supporte 4 DDR 400/333/266/200
- LAN et Audio 5.1 intégré
- AGP8X et SPDIF
- Controleur RAID sur la KD7-Raid
- Serial ATA et Gigabit LAN (Option)
- ABIT SoftMenu™






NF7-S

- Supporte les processeurs AMD AthlonXP/Athlon/Duron en 200/266/333 Mhz FSB
- nVIDIA nForce2 SPP et MCP2-T
- Supporte 3 Dual DDR 400/333/266/200
- ABIT Serillel™ ATA & AGP8X
- LAN et Audio 5.1 intégré
- nVIDIA SoundStorm Technology avec SPIDI
- USB 2.0 et Firewire
- ABIT SoftMenu™




AT7-MAX2

- Supporte les processeurs AMD AthlonXP/Athlon/Duron en 200/266/333 Mhz FSB
- Chipset KT400 VT8235
- Supporte 4 DDR 400/333/266/200
- ABIT Serillel™ ATA RAID
- LAn et Audio 5.1 intégré
- AGP 8X et SPDIF
- Supporte le MediaXP (Lecteur de cartes mémoires en option)
- 10 USB 2.0 et 3 Firewire au maximum
- ABIT SoftMenu™

ABIT

PRODUITS DISTRIBUES PAR

MOREX TECHNOLOGIES FRANCE S.A

49, Route Principale du Port
92631 Gennevilliers cedex

Tél. : 01 41 47 67 67
Fax : 01 47 94 34 70

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

OFFRES RÉSERVÉES AUX REVENDEURS

Informations détaillés, caractéristiques techniques et liste de revendeurs disponible sur notre site.

L'Entraîneur 4

MANAGEMENT DE CLUB DE FOOT

TANDIS QUE LORD CASQUE NOIR ARPENTE LES COULOIRS DE LA RÉDACTION AVEC UN GIGANTESQUE MARTEAU GONFLABLE AUX COULEURS DU JEU « MALICE » SUR XBOX, DON POSTAL D'UNE ATTACHÉE DE PRESSE IRRESPONSABLE, JE ME PASSIONNE POUR L'AFFRONTEMENT SILENCIEUX ENTRE 2 GROUPES DE PASTILLES COLORÉES GLISSANT SUR MON ÉCRAN. PLAF, CASQUE NOIR VIENT DE TAPER SUR LE PC FLAMBANT NEUF QUE CAFÉINE EST EN TRAIN DE MONTER EN FACE DE MOI. IL JETTE UN ŒIL VERS MON ÉCRAN. « TIENS, C'EST KICK OFF ? », DEMANDE-T-IL. NON, SI C'ÉTAIT KICK OFF, JE SERAIS JEUNE ET INSOUCIANT. LÀ, C'EST L'ENTRAÎNEUR 4, J'AI 8 ANS DE PLUS ET JE CROIS BIEN QUE JE SUIS COMPLÈTEMENT CRAMÉ.



CONFIG MINIMUM WINDOWS 98 SE, PENTIUM III 600, 64 MO DE RAM (128 POUR WIN XP), 300 MO D'ESPACE DISQUE
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR-PAYS SPORTS INTERACTIVE ANGLETERRE
TEXTE ET VOIX V.F. **TESTÉ EN** V.O.



D'habitude, c'est plutôt à l'automne que je me couvre de honte ludique : c'est en général à cette saison qu'apparaissent les nouvelles versions (ou les simples mises à jour) des différents simulateurs de management de club de foot. Cette année, ce fut différent : l'Entraîneur avait décidé de faire peau neuve, et apparemment la mue fut plus longue que prévue, la bête accuse de sévères mois de retard. Cela n'a pas gêné nos amis anglais, chez qui le jeu est déjà sorti depuis plus d'un mois : il a battu tous les records de vente en dépassant les 120 000 exemplaires vendus la première semaine. Et pendant ce temps-là, Cap'tain Ta Race apprend l'espagnol.

Tableur, labeur, pâleur

Un mot, pour commencer, à ceux qui découvriraient L'Entraîneur : courage, les gars. Ce jeu, c'est un peu l'art abstrait du jeu vidéo. Une forme d'épuration ultime du concept de logiciel de jeu, d'où ne subsisterait que le squelette : les chiffres. Des chiffres à longueur d'écran, en lignes, en colonnes, en tableaux ou en vrac. En fait, dans tout le paysage vidéo ludique, il n'y a pas plus revêche que ce jeu-là : aucune animation, ni le moindre bout de commencement de 3D. C'est une sorte de tableur Excel qu'on aurait customisé pour pouvoir mettre une photo en fond, derrière les chiffres. Plaf, cette fois le marteau géant en plastique s'est abattu sur le sandwich grec de Gana qui, blasé, ne s'est interrompu de manger que pour protéger son téléphone portable.
Ce tableur permet de manipuler une base de données couvrant 39 pays, c'est-à-dire 88 divisions différentes pour un total supérieur à 250 000 joueurs. Chacun de ces joueurs est défini par 35 caractéristiques « publiques » (physiques, mentales et techniques) et un certain nombre d'attributs cachés, mesurant par exemple son degré de loyauté ou sa capacité à tenir la pression. Parmi tous les managers de foot, c'est la base de données la plus complète et la plus précise, c'en est vertigineux. Dans la série des Entraîneurs, alias Championship Manager (ou CM) en version originale, on ne



Chaque joueur peut recevoir des instructions individuelles, y compris pour son positionnement lors des coups de pied arrêtés.

s'intéresse qu'aux joueurs : ici, pas question de décider vous-même de l'implantation d'une baraque à frites (« A casa de Captain Ta Race, el rey de las fritas »), ni du taux de sel de la frite (« Las fritas que gusta muy buen »), ni du prix de vente de la barquette (dis donc, Ta Race, si tu allais apprendre l'espagnol ailleurs que dans mon test, hum ?). Vous ne négocierez pas plus les panneaux publicitaires ou les aménagements du stade : votre seul domaine d'influence, c'est l'équipe, avec ce que cela comporte de négociation de transferts et de mise au point tactique. Si une seule équipe ne vous suffit pas, vous pourrez également exercer votre sadisme à crampons sur l'équipe de réserve ou l'équipe des moins de 18 ans du club.

La troidé, c'est pour les bébés

Non, Captain, je ne sais pas comment on dit : « Voulez-vous m'épouser ? » en espagnol, moi j'ai fait allemand dernière langue. Oh, le lourd. La grande nouveauté de L'Entraîneur 4, c'est la façon dont sont représentés les matchs. Auparavant,



Toutes les stats d'après match : nombre de passes réussies/ratées, de tirs cadrés ou non, de tacles, de têtes, etc.

> ## T'es nouveau, toi ?
>
> **Les petites et grosses améliorations que je n'ai pas citées, anecdotiques ou vraiment pratiques, sont nombreuses, en voici quelques-unes en vrac :**
>
> - **Meilleure gestion des prêts de joueurs**
> - **Possibilité de déclarations à la presse**
> - **Présence de raccourcis clavier et de menus contextuels**
> - **Interface modifiable sous forme de skins**
> - **Personnalisation du caractère des joueurs**
> - **Détails du positionnement des joueurs sur coups de pieds arrêtés**
> - **Tactiques individualisables sur centres, corners et coups francs**
> - **Etc...**

la retransmission était pour le moins spartiate. Imaginez une retransmission radio, donc un commentateur décrivant une action que vous ne pouvez voir, mais à l'écrit : des phrases de description s'affichaient au milieu de l'écran avec quelques bruits de stades en fond sonore. Plus dépouillé, ce n'était pas possible. Non, Ta Race, « non è possibile » je crois que c'est de l'italien. No es posible, si tu veux... Ah ? Ce téléphone qui sonne à l'autre bout de la rédaction, je crois que c'est ta future femme qui t'appelle, oui, tu devrais y aller... Pendant que Captain Ta Race court innocemment vers Lord Casque Noir, opportunément à l'affût au coin du couloir avec son marteau géant levé au-dessus de la tête, et que tous les concurrents de CM4 (c'est comme ça que je vais appeler L'Entraîneur 4 désormais) se sont dotés de moteur 3D frimant neuf pour représenter leurs matchs, les petits gars de Sports Interactive ont évolué à leur rythme : ils sont passés du mode texte au mode graphique, en 2D bien sûr. N'oubliez pas que nous parlons de gars qui n'ont quitté la programmation sous DOS qu'à l'arrivée de la seconde édition de Windows 98.

Le problème, c'est que le moteur de simulation d'un match (c'est-à-dire l'ensemble d'équations, de règles et d'algorithmes qui permet de simuler étape par étape un match de foot) est extrêmement difficile à transposer graphiquement. Ils ont sans doute constaté comme nous que les autres managers de foot trichaient : les contraintes d'une modélisation du match en 3D rendant impossible la stricte transposition du moteur original, ils ont fait coexister deux moteurs différents. L'original, très complexe et le plus réaliste possible, en mode texte ; et celui qui sert lorsque l'on demande la visualisation en 3D, beaucoup plus simple, bien moins réaliste. Plaf. Hijo de puta, bastardo de mis cojones... Ah, on dirait que Lord Casque Noir a fait faire des progrès à Captain Ta Race. Comme les coyotes de chez Sports Interactive considèrent, à juste titre, que leur moteur de match est le plus complexe et le plus réaliste du marché, il n'était évidemment pas question de tricher en l'édulcorant sous le futile prétexte de rendre les choses plus jolies. Oui, Casque Noir, tu peux te cacher dans l'armoire si tu veux. Ils ont donc opté pour une réalisation minimale, qui leur permettait de représenter exactement ce qui se passait dans les entrailles de leurs équations. Le terrain est vu en entier du dessus, verticalement, et les joueurs apparaissent comme des pastilles de couleur qui se déplacent en poussant une petite bille jaune qui représente le ballon. Non, désolé Ta Race, je ne sais pas où est Lord Casque Noir. Oui, si je le vois, je lui dirais que c'est toi qui a son martillo de mierda.



Comment vous avez deviné que ce n'était pas le PSG ?

Ballon de football [n. m.] : Pelota de fùtbol [s. f.]

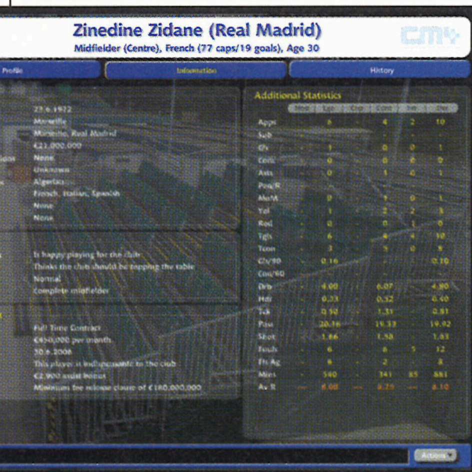
Pour l'habitué, c'est une révolution : lui qui en était réduit à imaginer le placement de son équipe et les raisons pour lesquelles les attaquants adverses passaient sa défense aussi facilement, voilà que soudain il constate de visu que ce sont ses

Un peu de technique

La configuration minimum est d'un grand optimisme si l'on ne veut pas se limiter à un seul pays. Les développeurs recommandent d'ailleurs un Pentium 4 1 000 MHz, avec 256 Mo de Ram et 600 Mo de libre sur le disque dur. Concernant la place sur le disque, je verrai plus large de 100 ou 200 Mo : sachez qu'avec seulement 3 pays actifs, une sauvegarde de milieu de saison prend déjà 85 mégas. Notez par ailleurs que votre machine doit être capable d'afficher du 1024x768 en 16 bits.
La version testée était la version anglaise, patchée en 4.0.3. Le patch en question corrige de nombreux bugs, dont certains concernent l'I.A. du jeu. Je ne saurai vous dire si la version française, prévue pour le 25 avril, intégrera d'emblée ces corrections.



Ronaldhino, classé deuxième meilleur joueur de la ligue 1 française.



défenseurs centraux qui s'écartent bêtement pour couvrir les ailes. Désormais, l'influence des dispositifs tactiques est d'une grande clarté durant le match et le manager avisé peut s'adapter au quart de seconde. Pour nous prouver qu'ils ne trichent pas durant le match, les développeurs ont même laissé les commentaires en mode texte s'afficher en même temps que le match en 2D et l'on constate fort aisément que les actions correspondent exactement. C'est d'ailleurs assez pratique pour comprendre certains moments de cafouillage dans la surface, où toutes pastilles se superposent.
Vous pouvez assister à l'intégralité du match, ou à une sélection des meilleurs moments. Dans le premier cas, hélas, pas moyen d'accélérer le temps, ce qui le rend peu praticable : la 2D, c'est mignon tout plein, mais 90 minutes c'est quand même un peu long. Oui Casque, il est parti, tu peux sortir. Toutes les rencontres jouées sont disponibles, et vous pouvez assister à l'enregistrement de n'importe laquelle quand vous le souhaitez.

Des pompes, des mandales, des poids

Autre grosse nouveauté, la gestion des entraînements. Désormais, à l'instar de la plupart des autres jeux de management, vous pourrez gérer en détail le programme d'entraînement de vos équipes. Choisir parmi les 24 ateliers proposés (qui vont de la course à pied aux séances de tirs au but) ceux qui vont être pratiqués pendant la semaine par chaque joueur, et par quels entraîneurs adjoints ils vont être supervisés. CM4 permet de sauvegarder des programmes hebdomadaires concoctés avec soin, mais il faut les appliquer à chaque joueur un par un, ce qui peut vite être fastidieux pour peu que vous vouliez faire tourner les activités. Vos collaborateurs vous donneront leur évaluation des progrès et du cœur à l'ouvrage de chacun, mais hélas, il n'est pas possible de sanctionner un joueur spécifiquement pour son manque d'application à l'entraînement.
Je n'ai pas pu juger si un programme d'entraînement trop chargé favorisait les blessures ou la fatigue, mais en tout cas, il semble que les joueurs s'investissent plus et ont de meilleurs résultats s'ils ont des plages de temps libre dans la semaine, ces grosses flemmes. Plaf. Prends ça, face de limande. Tiens, je ne savais pas qu'il existait un deuxième exemplaire du marteau gonflable géant… Plaf. Voy a aplanar su cabeza. Pourquoi vous venez toujours vous battre dans mon bureau ?



Si vous le souhaitez, chaque joueur peut suivre un entraînement spécifique. Encore faut-il avoir suffisamment de coachs adjoints disponibles pour les superviser tous.

Ne m'obligez pas à parler espagnol

L'Entraîneur 4 est un bon cru : si le module d'entraînement est encore perfectible, la visualisation des matchs est une réussite apportant un vrai plus qui ravira les habitués. Autant vous le dire tout de suite, il vous sera difficile de revenir en arrière une fois que vous y aurez goûté. D'autres améliorations se sont glissées un peu partout, qu'il serait fastidieux de vous énumérer (j'en cite quelques-unes dans l'encadré « T'es nouveau, toi ? »). Elles ne changent pas la caractéristique principale du jeu : complexe, peu agréable au premier contact et pas toujours pratique, l'Entraîneur est un jeu très difficile à aborder pour le nouveau venu à qui je recommande pour commencer le LFP manager d'Electronic Arts. Mais pour l'amateur et le passionné, es el mejor.

Ivan le fou

Note pour moi-même : Penser à ramasser les marteaux ce soir, à les dégonfler et à les planquer avec les pistolets à eau, les fusils à fléchettes, le freesbee, le ballon de foot, les voitures télécommandées et les quilles de bowling.
Note de la SR : Et les trottinettes ?

En Deux Mots

Sans être révolutionnaire, cette nouvelle version de L'Entraîneur apporte une évolution importante : la visualisation, en 2D façon Kick Off, des matchs. D'autres efforts notables ont porté sur la gestion des entraînements et l'amélioration de l'interface. Reste que L'Entraîneur est un jeu trop gros, trop lent et qui fait peu de concession en faveur du plaisir de jouer. Mais pour les passionnés, c'est une référence.

- \+ Meilleure base de données
- \+ Meilleur moteur de simulation de match
- \+ Excellente visualisation 2D des matchs
- − Interface lourde (mais en progrès)
- − Lent et gros
- − Toujours aussi aride

3 TECHNIQUE
0 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

LE N°1 DE LA PRESSE JEUX VIDÉO

PlayStation®2 Magazine

REPORTAGES
- Projet BGE
- True Crime
- Ice Nine
- Futurama
- KYA
- Splashdown 2
- The Hobbit
- Obscure
- Les secrets de fabrication des jeux PS2

SILENT HILL 3
SE DÉVOILE !

+ SON DVD EXCLUSIF DE
10 DÉMOS JOUABLES



En vente **le 7 mai** chez votre marchand de journaux



Les chars présenteront toujours leur flanc le plus résistant aux ennemis qu'ils auront réussi à repérer.



À cette époque, tout était en noir et blanc.

Blitzkrieg

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

AVEC C&C GENERALS SORTI IL Y A PEU DE TEMPS, BLITZKRIEG ESSAYE DE SE FRAYER DIFFICILEMENT UNE PLACE AU SOLEIL EN S'ADRESSANT TOUT AUTANT AUX AMATEURS DE STRATÉGIE QUE À CEUX DE RTS PLUS CLASSIQUES.



Les objectifs des missions incluent la prise de points stratégiques tels que les gares.


TOUT PUBLIC


8 INTERNET


LOCAL 8 IP/IPX

CONFIG MINIMUM PIII 800 MHz, 256 Mo RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR NIVAL INTERACTIVE RUSSIE
TEXTE V.O. VOIX V.O. TESTÉ EN ANGLAIS

Je ne sais pas si vous avez déjà remarqué, mais à chaque fois que l'on interroge un Allemand de notre génération sur ce que faisait son grand-père pendant la guerre, on se voit souvent répondre « garde chasse », « douanier », « policier pour la circulation », « éleveur de faons dans la forêt noire », « ébéniste de chaises », voire « pompiste d'avion ». Faites l'expérience vous-même avec une sélection d'Allemands que vous connaissez, comme Arnold Schwarzenegger ou Horst Tappert (le truculent acteur incarnant l'inspecteur derrick) et vous les verrez lancer des petits coups d'œils inquiets comme des lapins de garenne pris au collet et tentant de s'échapper du piège. En fait, à les croire, aucun Allemand ne semble avoir combattu dans la Wehrmacht, ou avoir descendu un ou deux Spitfire pendant les joyeuses randonnées de la Luftwaffe. Ou alors, tous les soldats allemands de la dernière guerre étaient stériles et la génération de teutons que l'on connaît est issue de la poignée de pacifistes qui survécurent au nazisme. Pour bien les mettre à l'aise, après cette interrogation, faites comme moi, écoutez patiemment leur histoire, puis souriez-leur de façon énigmatique en leur faisant un clin d'œil qui allégera l'ambiance. Ben merde, pourtant il y en avait des germains pendant la dernière guerre, et même une quantité anormalement élevée dans des pays qui n'étaient pas les leurs. La tactique de l'époque, c'était l'invasion rapide d'une nation, avec une force écrasante qui ne laissait que peu de possibilités et de temps de répliquer ou de lancer des vannes : le Blitzkrieg.



Le terrain est en kit : on peut creuser nos tranchées nous-mêmes, comme des grands.

Blitzkrieg Contengency

Les unités de Blitzkrieg sont tout bonnement innombrables. Au vu de la piétaille aux fonctions très diverses (reconnaissance, snipers, infanterie, ingénieurs) jusqu'aux douzaines de chars et véhicules différents que l'on y trouve, on a l'impression de parcourir un incroyable catalogue des armées. Si en réalité les différences entre 2 modèles de tanks sont souvent assez minimes, l'impression d'immensité perdure dans la mesure où l'on peut upgrader ceux-ci au fil des missions ou commander de nouveaux modèles de blindés ou de canons plus modernes.

Que serait une bonne guerre sans support aérien. Là aussi Blitzkrieg a visé l'exhaustif puisqu'on pourra faire appel aux avions pour des missions bien éclectiques comme on les aime : parachutage, attaque au sol, bombardement, interception ou reconnaissance. Grâce à leur intervention, on pourra pointer facilement des positions ennemies, se débarrasser des bombardiers adverses qui ont réussi à repérer nos troupes ou tout simplement envoyer un détachement de paras par-delà les lignes ennemies. Parfois, utiliser certaines unités nécessite l'action conjointe de plusieurs d'entre elles. C'est le cas pour des pièces d'artilleries qui ne sont pas autonomes et qui font appel à l'intervention des camions pour les emmener d'un point à un autre. À ce niveau, on s'aperçoit que l'interface et les raccourcis sont assez bien foutus pour nous permettre de mener ces actions le plus facilement du monde. Pour se défendre ou tendre des embuscades, il nous est donné la possibilité de construire quelques gadgets utiles. On pourra par exemple creuser des tranchées au bord d'une route ou en plein milieu des bois ou, plus prosaïquement, poser des mines afin de protéger un passage. Les hommes peuvent pénétrer à l'intérieur des bâtiments et se battre au corps à corps avec les occupants (les militaires, pas les civils) ou bien leur tirer dessus à partir de l'extérieur ce qui est une idée somme toute assez idiote.



Les tanks sont plus vulnérables par le haut. Oui, ça peut sembler évident, mais ça me fascinera toujours

Entre wargame historique et RTS, Blitzkrieg offre un compromis particulièrement agréable.



Dans l'encyclopédie, on pourra trouver les innombrables unités dont on peut prendre le contrôle.



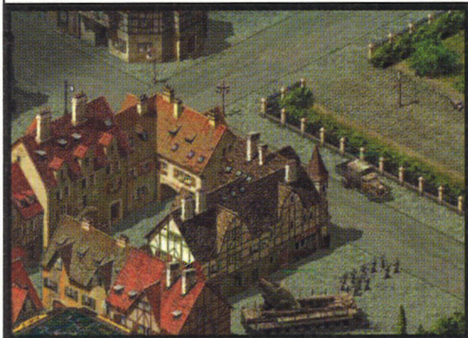


Parfois, l'artillerie pourra tirer avec précision au-dehors de son champ visuel grâce à un « forward observer ».

Un moteur antiquo-moderne

On vous l'avait déjà dit dans la bêta-version il y a 2 mois mais il n'y aucune raison de ne pas le répéter (surtout que ça me fait gagner plein de sous) : au niveau graphismes, Blitzkrieg présente les mêmes spécificités techniques que le jeu de stratégie en temps réel Total Annihilation. On se retrouve donc face à un titre qui mêle 2D et 3D indifféremment et avec cohérence. Ici, les décors sont composés de sprites dans une grande variété et quantité. Les unités, elles, (une grande majorité en tout cas) ont été modélisées, ce qui permet de leur attribuer de jolies animations du plus bel effet. Un autre élément lui aussi calculé en 3D est la ligne de tir et la balistique des projectiles. Ce mégamix, éprouvé par Chris Taylor, a déjà fait ses preuves et permet un maximum de qualité graphique tout en s'affranchissant des plus gros calculs. Mais il serait malhonnête de dire qu'on ne regrette pas un Blitzkrieg auquel on aurait attribué une caméra totalement libre. Il semble malheureusement que ce concept étrange ne soit pas parvenu aux oreilles du studio russe qui l'a produit. Néanmoins, après cette petite séance de piaillement, il faut reconnaître que l'ensemble est souvent impressionnant et que les effets d'explosions et de particules rendent les combats très « cinématographiques ».

Chaque ville est un petit Stalingrad en puissance.





En haut, une version naine de la Grosse Bertha.

Des missions générées et 3 campagnes solo qui reprennent les batailles les plus fameuses de la Seconde Guerre mondiale.

Scripté jusqu'à la moelle

Ce qui me bourre vraiment le mou dans Blitzkrieg et qui, dans une certaine mesure, plombe un peu le gameplay, c'est cette douce insouciance des soldats ennemis. Dans la majorité des cas, ils n'ont appris qu'une seule chose : combattre jusqu'au dernier sans broncher. On n'assistera donc pas à des déroutes mémorables où l'on verrait des Allemands sortir de leurs tranchées pour aller se réfugier dans village situé 5 km plus haut. Non ici, ça attend patiemment de se prendre une balle ou, dans le meilleur des cas, l'arrivée d'hypothétiques renforts. Pour résumer l'ensemble du problème, on a surtout affaire à des gros scripts défensifs, qui savent très bien rester en place le plus longtemps possible mais pas forcément faire autre chose. Seules les villes bénéficient du zèle de la garde républicaine locale qui essayera de reprendre les positions stratégiques et les bâtiments dans lesquels on aura réussi à pénétrer, parfois.

Un peu de technique

En mêlant 2D et 3D, Blitzkrieg permet une grosse fluidité lorsqu'il s'agit de scroller sur la carte à vitesse lumière. Cependant, avec de nombreuses unités présentes à l'écran (genre de très nombreuses, comme par exemple pendant une bataille rangée), on souffre parfois de quelques ralentissements un peu insistants. Les musiques et les bruitages sont quant à eux plutôt bien produits.

Chemin faisant, le terrain se remplit de cratères et de ruines.



Ici une mission d'observation est en cours pour repérer l'artillerie allemande.



En route pour le front

Les campagnes de Blitzkrieg se suivent et se ressemblent un peu trop. Parfois, on a l'impression de refaire la même bataille, d'appliquer les mêmes tactiques pour envahir une cité, et en fait, c'est parfois bel et bien le cas. Malgré cela, la subdivision de la Seconde Guerre mondiale en chapitres reconnaissables (front de l'est, front de l'ouest, Afrique du nord) arrive à maintenir l'intérêt pendant toute la guerre, contre toute attente.
Tiens, c'est marrant, mais en considérant le nombre de features réussis dans ce jeu, on se dit qu'on aurait pu toucher le divin si les développeurs avaient pris le temps de le programmer totalement en 3D et de doter les ennemis de réactions un peu plus inventives face à l'adversité et adaptées à nos multiples talents de stratège. Fort heureusement, il y a tout le reste, tous les côtés sympas de ce jeu comme des graphismes bien mignons, des caractéristiques réalistes données aux unités et une certaine volonté de respecter la réalité historique ce qui, au sein d'un RTS, équivaut à faire preuve d'une obstination perverse.

bob arctor

En Deux Mots

Blitzkrieg est un très bon petit RTS avec le genre de graphismes qui ne ferait pas honte à la concurrence. Si les campagnes et scénarios sont d'un grand intérêt ludique, le jeu est légèrement répétitif et plombé par le comportement de l'ordinateur qu'on aurait pu espérer bien meilleur.

- + Le nombre impressionnant d'unités
- + Un excellent gameplay
- – Des missions quelque peu répétitives
- – On aurait voulu un moteur 3D

7	Technique
8	Artistique
7	Intérêt

SHUTTLE XPC





www.shuttle.com

Enjoy the silence.*



* Appréciez le silence.

Shuttle
www.shuttle.com



Votre rêve se réalise enfin ! Les mini-PC SHUTTLE savent allier élégance et silence dans un minimum de place pour votre plus grand plaisir.

Que ce soit pour les processeurs AMD (modèle SS40) ou Intel (modèles SV25, SS50 et SS51G), votre barebone SHUTTLE saura vous offrir des performances égales aux PC traditionnels avec l'avantages d'être silencieux, esthétiquement parfait et surtout peu encombrant !
Ils sont tous équipés d'une carte graphique intégrée (modèle SS51G inclus également un port AGP), de connexions USB, Firewire, LAN, Son 5.1 (sauf SV25) et d'un boîtier en aluminium qui absorbe la chaleur des composants pour un système plus stable.
Tout comme un PC traditionnel, vous pouvez l'upgrader et ainsi faire de votre barebone SHUTTLE le PC de vos rêves.



XPC
Small Form Factor Barebone

Shuttle

PRODUITS DISTRIBUES PAR

MOREX
TECHNOLOGIES FRANCE S.A

49, Route Principale du Port
92631 Gennevilliers cedex

Tél. : 01 41 47 67 67
Fax : 01 47 94 34 70

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

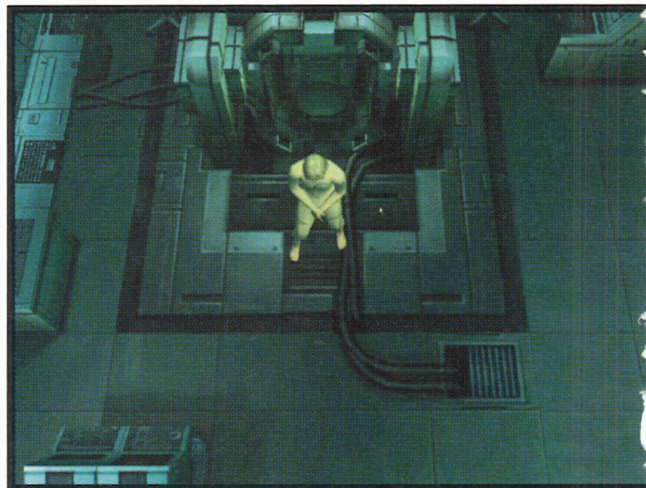


Informations détaillés, caractéristiques techniques et liste de revendeurs disponible sur notre site.

Metal Gear Solid 2

INFILTRATION / ACTION

Substance



METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE SORT ENFIN SUR NOS PC. C'EST L'HEURE DE VOIR CE QU'IL A DANS LES TRIPES. INFIRMIÈRE, VEUILLEZ ME PASSER CE SCALPEL... SANS ÉLAN !

Tant de choses ont été écrites à son sujet qu'on l'attend au tournant. Metal Gear Solid 2 Substance serait-il ce monument historique du jeu vidéo ? Sûrement pas. Ce jeu est-il une « bouse infâme qui mêle habilement foutage de gueule et cinématique » ? Non plus... En fait, c'est un mélange des deux.

Snake-Burger

Metal Gear Solid 2 Substance nous donne droit à un rappel des faits passés, une mission qui prend lieu et place de nos jours et une quête qui nous plonge 4 ans dans le futur. On va donc essayer d'être clair.
Il y a 2 ans, une organisation paramilitaire cherche à neutraliser un groupe terroriste qui s'est armé d'une arme hyper-puissante : le Metal Gear Solid. Solid Snake, un agent trrrrrès actif, s'infiltre dans leur base et détruit tout ce joli complot. Aujourd'hui, il reprend du service pour obtenir des renseignements autour d'un deuxième Metal Gear Solid, planqué dans un super tanker au large de New York, que le corps de l'US Marines chercherait à exploiter à son tour. Quatre ans plus tard, le président des États-Unis (encore lui) se fait kidnapper dans une base d'épuration des eaux, au large de New York ; ce coup est tellement tordu qu'on ne peut que faire un rapprochement entre ce complot, et la présence d'un Metal Gear Solid dans le coin. La différence, entre ce jeu et ceux sortis sur ce thème depuis 1987, c'est qu'ici, le joueur doit incarner 2 héros. D'un côté, on retrouve Solid Snake, le héros couillu de toute la série, tandis que de l'autre, on joue Raiden, jeune garçon éphèbe pas tout à fait fini, mais néanmoins tout à fait capable de dessouder quiconque l'emmerde un peu trop.

On peut s'agripper à tout rebord. Cependant, on ne peut pas tenir très longtemps : il va falloir gérer l'effort.

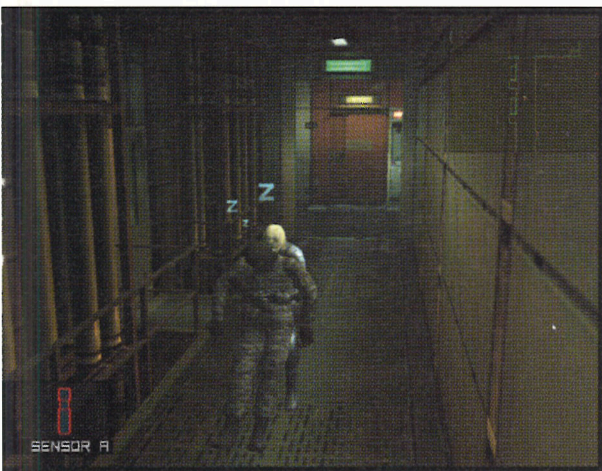


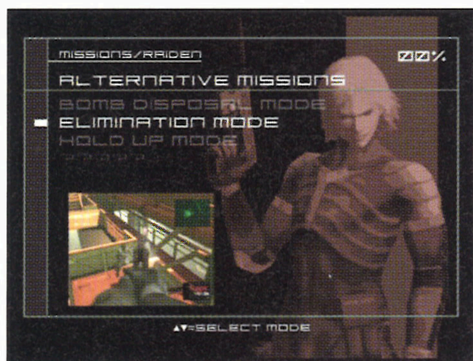


CONFIG MINIMUM P4 1 GHZ, 4 GIGAS ESPACE DISQUE, 256 RAM, LECTEUR DVD
ÉDITEUR KONAMI
DÉVELOPPEUR KONAMI JAPON
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** EN ANGLAIS

Ya Bo, Ya Bon

Rien n'a vraiment changé depuis l'ancien Metal Gear Solid. Notre bonhomme sait faire un grand nombre de choses, et l'action se veut terriblement tournée vers l'infiltration. On peut désormais se suspendre dans le vide, fouiller et planquer des cadavres, ou encore manier le Katana. Question ergonomie, c'est souple d'emploi et la prise en main, même si elle nécessite l'usage d'un paddle, est très agréable. D'une aventure à l'autre, les commandes sont restées les mêmes,





Comme dans le premier Metal Gear Solid sur PC, plusieurs autres mods de jeu sont offerts dans cette version. Au moins, le consommateur aura l'impression d'avoir plusieurs jeux en un.

ce qui, pour un public déjà conquis par le premier Metal Gear Solid, est assez bienvenu. Le background est très travaillé. L'ensemble des points du scénario trouve une justification, et tout le pan technologique de l'histoire tient debout. D'un côté, le matériel existant est crédible puisque très documenté (j'ai vérifié), tandis que de l'autre, tout ce qui est science-fiction trouve un appui très solide dans une foule de projets utopiques existant dans l'imaginaire collectif. L'histoire est construite sur des bases très solides, ce qui immerge d'autant mieux le joueur. Il en va de même pour des aspects du jeu. Par exemple, l'usage des armes codées, interdit au joueur de se saisir de celles que transportent les ennemis. Côté graphisme, on est aussi gâté. Certes, le jeu est bien issu du monde de la console, mais contrairement au premier Metal Gear, la résolution graphique se montre enfin à la hauteur de nos cartes vidéo. En animation, le jeu est très performant, que ce soit dans les phases de jeu, ou dans les (nombreuses) cinématiques. Les personnages sont extrêmement crédibles, les effets visuels plus que convaincants et les voix des acteurs, très importantes puisque supports de l'intrigue, sont assez bluffantes. Les niveaux sont extrêmement bien modélisés, et si on voulait pinailler, on regretterait qu'il y ait si peu d'interactivité possible avec des décors si détaillés. En matière de direction artistique, Metal Gear Solid 2 est un exemple du genre.
Et puis, le gameplay du jeu est aussi très complet. Plusieurs rebondissements autorisent des phases très différentes, et toutes très prenantes. Metal Gear Solid 2 possède une variété dans ses possibilités de jeu que je n'ai encore jamais vu ailleurs.

Mais tu vas la fermer !!!

Malheureusement tout se gâte lorsqu'on regarde de près la manière dont l'histoire est véhiculée. Déjà on regrette un certain manque d'imagination pour gérer les ennemis. Puisqu'ils respawnent tout le temps, leur comportement en I.A., bien que convaincant à la première approche, devient sur la longueur trop prévisible. Les côtés cucul la praline insupportables rendent l'histoire bien involontairement comique. Ici, tout le monde connaît tout le monde (le syndrome « mais, je suis ton frère » y est à son paroxysme). Le pire exemple qu'on puisse trouver pour illustrer cette niaiserie ambiante réside dans les dialogues que le personnage échange avec l'ingénieur chargée des sauvegardes. C'est de la drague d'étudiant de classe de première, pleine de naïveté et de connerie plébéienne. Et puis, lorsqu'on se fait tirer copieusement dessus, et qu'on souhaite sauvegarder, on n'a pas forcément envie d'entendre les mièvreries d'une fille guidée par un trop plein d'hormones. Heureusement qu'on peut zapper facilement ces moments de solitude, parce que ça n'avance quand même pas à grand-chose, même si cette maladresse narrative fait partie intégrante d'un scénario à la base intéressant.
De plus, près de la moitié du jeu nous offre des grrrands moments de cinéma d'animation par images de synthèse. Certes, c'est beau ! Mais c'est au montage que ça chie. Il se passe peu de choses en peu de temps. Et puis, non content de se servir d'une ellipse très japonisante (l'ellipse, c'est l'art de raconter un fait en le suggérant plus ou moins. Au Japon, l'ellipse narrative est souvent inexistante, ce qui oblige les scénaristes à TOUT raconter et TOUT décrire), les cinématiques sont présentées souvent par série de 3… Moralité, sur 15 heures de jeu, il y en a 6 ou 7 consacrées aux cinématiques.

Pete boule

La diversité du gameplay nous permet de jouer les gardes-chiourmes. Il faut faire attention à ne pas faire crever trop vite l'otage.



Un peu de technique

Ce jeu est un scandale ! technologiquement du moins… Pourtant issue de la PlayStation 2, l'installation MINIMALE exige 4 gigas d'espace sur le disque dur. De même, le PC doit être muni obligatoirement d'un lecteur DVD, aucune version CD-Rom n'étant prévue. Certes, ça tourne jusqu'en 1600x1200, mais lorsqu'on regarde le minimum technique requis par Metal Gear Solid 2, on se dit que soit une PlayStation 2 c'est bien plus puissant que ça en a l'air, soit que les personnes chargées de l'adaptation du jeu sur PC se sont bien foutues de la gueule du monde.

En Deux Mots

Pur produit de la console, Metal Gear Solid 2 aura plus de mal à se trouver un public sur PC, par définition plus âgé. Malgré une très grande diversité dans un gameplay très riche, les côtés mièvres du jeu et les cinématiques à répétition gâchent le plaisir de jeu pourtant bien réel. On regrette, ça aurait pu être vraiment bien.

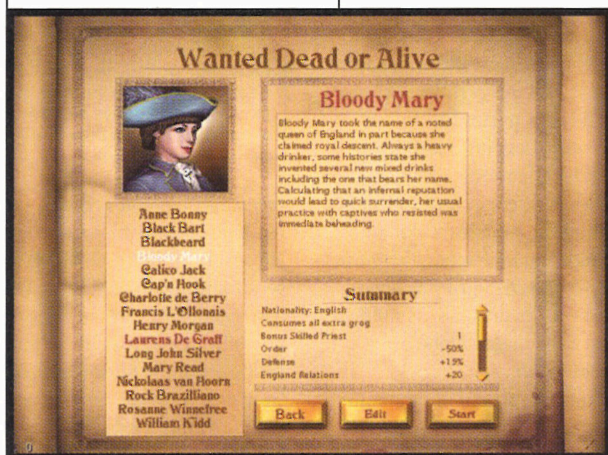
- \+ Le background
- \+ Les possibilités du gameplay
- \+ La direction artistique
- − Les côtés niais du scénario
- − Les cinématiques bien trop nombreuses par rapport au temps de jeu
- − L'exigence technologique du produit (issu de la PlayStation 2 !)

7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Ma frégate baptisée la « Marie-gloutonne ».



Les scénarios customs donnent la possibilité d'incarner un pirate célèbre, mais y a pas Mitnick.





CONFIG MINIMUM **P4 1 GHz, 256 Mo Ram Carte 3D**
ÉDITEUR **Gathering of developers**
DÉVELOPPEUR - PAYS **Frog City Software USA**
TEXTE ET VOIX **EN ANGLAIS**

Tropico 2 : Pirate Cove

G E S T I O N

FINI LES DICTATEURS, LES PLANTATIONS DE TABAC, LES INVASIONS TOURISTIQUES ET LES PARCS À DINOSAURES. TROPICO 2 VA NOUS RAMENER QUELQUES SIÈCLES EN ARRIÈRE.

Après avoir laissé à des boîtes externes le soin de développer des add-on pour Tropico, les joyeux lurons de Frog City se sont mis au travail pour nous offrir un second volet. Ah Tropico, que de bons souvenirs : la promenade insulaire qu'ils nous avaient proposée a eu le mérite de rappeler des tas de souvenirs aux amateurs de boardgame et tout spécialement aux fans de Junta (un jeu de plateau simulant d'une façon humoristique les changements de gouvernements dans les républiques bananières). L'idée de Tropico était aussi de proposer une simulation de dictature avec tout ce qu'elle peut avoir de sympathique : camps de travail et de rééducation, pauvreté des habitants maintenue à un niveau maximal, économie tournée essentiellement vers l'agraire, et tout cela sur un fond permanent de révolution. La première extension nous faisait toutefois sortir un peu de ce contexte en permettant à l'île, à l'instar de ce qu'est devenu Cuba, de se transformer en paradis touristique. Au lieu de végéter autour de ce thème, le studio a préféré changer radicalement d'ambiance et d'époque en revenant, si on peut dire, aux sources. Ici, direction les Caraïbes et les Antilles mais quelques siècles plus tôt au temps béni de la flibuste. Sur le fond, l'ambiance ne change pas trop : si le leader local a troqué ses habits kakis, sa casquette et son cigare pour un tricorne et un sabre d'abordage, il dirige toujours de main de maître tout ce petit monde.

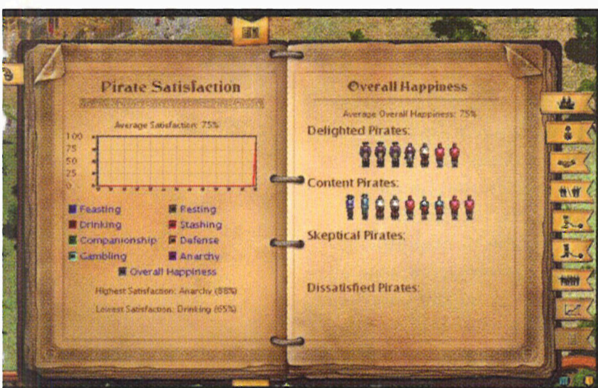


L'apparence par rapport au premier jeu est quasiment identique.

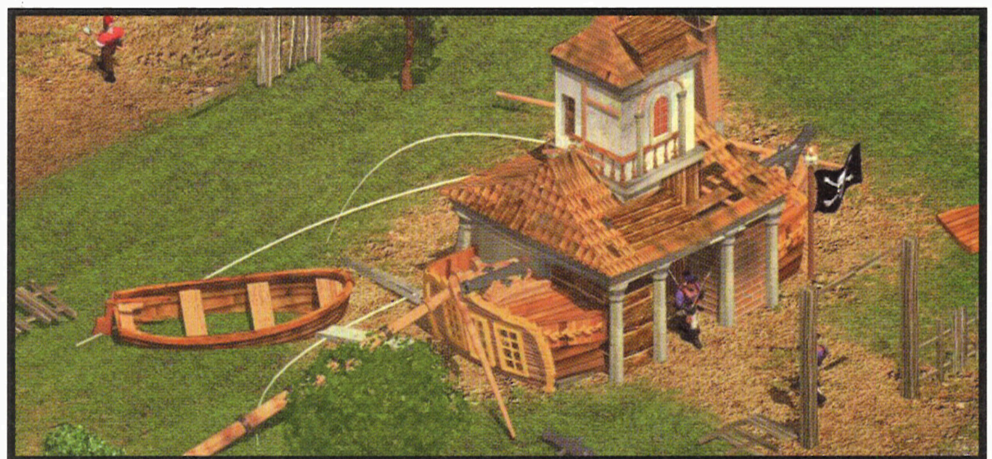
Le jeu repart sur les mêmes bases, on construit des structures, on micro-manage assez peu les troupes et les citoyens. À l'instar de notre ancienne junte, le moral des hommes est primordial. Ce n'est donc pas un hasard si dans une large mesure, les bâtiments que l'on peut ériger serviront souvent à les distraire. Mais à part produire du rhum, il faut aussi les maintenir en forme avec de la bouffe et des femmes, puis les équiper avec des armes.

Pirates, piratez !

Plutôt que de transformer nos amis de la flibuste en maîtres d'hôtel, en jardiniers ou en cultivateurs, Tropico 2 va nous permettre de leur faire exercer leurs véritables talents : ceux de tueurs et de pilleurs. Pour arriver à nos fins, il nous faut construire une flotte conséquente qui se réduira bien souvent à un seul et unique navire. Après avoir enrôlé quelques matelots de force, on armera le navire et on le remplira de vivres avant de l'envoyer naviguer à l'aventure. Il faudra le faire appareiller rapidement car les hommes du bord montrent une certaine impatience et n'hésiteront pas à débarquer pour aller se saouler en attendant une décision de notre part. Après avoir choisi sa mission et l'avoir doté d'un comportement face aux forces adverses, on enverra le navire au-delà du plateau de jeu vivre sa vie tout seul. S'il est victorieux, il nous ramènera l'or et la gloire mais assez souvent en fait, on apprendra qu'il a été capturé, coulé, incendié bref, qu'il aura disparu corps et biens. Bien entendu, il aurait été infiniment plus marrant de mener ces combats nous-mêmes, de lui indiquer, sur une interface 3D de folie, une route précise à suivre pour attaquer les convois espagnols, voire de naviguer nous-mêmes à son bord. Raté : cette fois encore on se contentera de moins que ça. Bon, ce n'est pas la catastrophe totale, puisqu'on nous offre une jolie carte des Antilles et des Caraïbes dont une bonne partie est grisée. Au fil du temps, il faudra explorer toute la région pour situer les différentes zones de pillage en puissance et composer avec les nationalités présentes dans ces eaux.



Après 2 minutes de jeu, tout le monde est encore content de moi.



La construction de navires devient le pivot de notre économie.

C'est un peu comme si c'était pareil

Côté graphismes, il faut bien le dire, tout n'a pas changé du tout au tout et en fait, n'ayons pas peur des mots, c'est super-pareil qu'avant : on retrouve les mêmes types d'animations, les mêmes sortes de sprites de personnages et de buildings, et tenez, c'est les mêmes arbres qui recouvrent l'île, ils en ont même pas acheté des neufs ! L'archipel lui non plus n'a pas varié d'un iota puisqu'on peut encore voir les animations saccadées du ressac, et découvrir une certaine lenteur lorsqu'on tourne la carte sur elle-même, et ce, y compris avec une configuration balèze. Alors que s'est-il passé au moment du développement, ou s'est donc égaré ce moteur en full 3D que l'on avait appelé de tous nos vœux ? Je n'en ai pas la moindre idée. En fait, on trouve une amélioration conséquente, mais elle se situe dans l'interface : contrairement à l'ancien jeu, la disposition des boutons est plus logique et fonctionnelle. Mais on était en droit d'attendre bien mieux pour un jeu millésimé 2003. Plutôt que de nous proposer une suite de scénarios ou un long tutorial, la campagne de Tropico 2 diffère du premier jeu par le fait qu'elle raconte en même temps une histoire. Si, au départ, elle se subdivise en missions simples (construire tel ou tel bâtiment), les possibilités de jeu s'accroissent au fur et à mesure que l'on explore la mer des Caraïbes. Non, ce n'est pas révolutionnaire mais un poil original.

Bob Arctor

En Deux Mots

TROPICO 2 EST UN PETIT JEU SYMPATOCHE QUI JOUE SUR LES TABLEAUX DU DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE, DE LA GESTION ET DE LA FLIBUSTE. ON AURAIT PU VOIR PIRE COMME THÈMES, MAIS IL N'EMPÊCHE QU'EN REPRENANT LEUR ANCIEN MOTEUR DE TROPICO, FROG CITY DESSERT DANS LES GRANDES LARGEURS UN GAMEPLAY QUI SE RETROUVE HANDICAPÉ PAR UNE TECHNIQUE TROP DATÉE.

+ La campagne assez réussie
- Un graphisme trop vieillot
- Un jeu qui saccade sur une bonne config

TECHNIQUE	4
ARTISTIQUE	5
INTÉRÊT	6



Ah les Caraïbes et ces multiples petites régions de France.

Un peu de technique

Quel dommage qu'un véritable moteur 3D n'ait pas été ajouté car ce jeu l'aurait grandement mérité. Et puisqu'ils ont utilisé les mêmes ressources graphiques que dans leur premier titre, on retrouve les animations en 3 pauvres étapes, la lenteur lorsqu'il s'agit de zoomer rapidement en avant et en arrière ou de tourner l'île pour la mater sous un autre angle. Seuls les musiques et les sons s'en sortent assez bien dans l'exercice technique.

Warrior Kings : Battles

STRATÉGIE TEMPS RÉEL





Config minimum Athlon 1800 XP, GeForce 3, 256 Mo de Ram
Éditeur Empire Interactive
Développeur Black Cactus Angleterre
Texte et voix en français

APRÈS UN AN DE DÉVELOPPEMENT SEULEMENT, BLACK CACTUS PRÉSENTE SON NOUVEAU JEU : RÉVOLUTIONNAIRE ET GIGANTESQUE À LA FOIS, WARRIOR KINGS : BATTLES AURAIT BIEN MÉRITÉ QU'ILS PLANCHENT DESSUS UNE ANNÉE DE PLUS.



Evêque combattant (culture impériale). L'Evêque lance des pouvoirs divins en puisant dans la magie accumulée en priant.

Délirant. Les gars ont pondu leur jeu en un an. Hop ! L'année dernière à la même époque, ils sortaient Warrior Kings et zou, voilà le second volet. Et puis c'est pas un petit morceau hein. Combien d'unités il y a là-dedans ? Soixante-dix ? Combien d'upgrades ? De pouvoirs ? De bâtiments ? Des kilotonnes, trop, beaucoup trop de tout. Oh les dingues.

Excès de zèle

Stratégie temps réel, 4 ressources (bois, nourriture, or et magie), des paysans, des fermes, des bâtiments. O.K., jusqu'ici nous sommes en terrain connu. Mais accrochez-vous, voici du nouveau : l'idée fondatrice est qu'il n'y a pas de races, mais 3 arbres « technologies » possibles, ou plutôt 3 cultures. La première est celle des Païens. Ce sont des barbares animistes capables d'invoquer les forces élémentaires et démoniaques. Leurs unités avancées sont des Golems, des Succubes, des Druides ou encore des Tréants. Les Païens dressent de grands bonshommes de paille de 10 m de haut et y mettent le feu. Leurs paysans se jettent joyeusement dans les flammes et, en s'immolant, donnent vie à un monstrueux démon. Beaucoup plus carrée, la seconde culture proposée est celle des Impériaux. Ce sont des fanatiques religieux tirant leur puissance d'un dieu unique et vengeur. Les Impériaux érigent des monastères, des églises, des basiliques et des cathédrales. Toute une hiérarchie d'Ecclésiastes (simples Paysans, Prêtres, Évêques ou Inquisiteurs) y prie pour générer des points de magie divine. Pendant ce temps, leurs casernes fabriquent à la chaîne des croisés et des catapultes qui partent convertir les parages. Présents sur le champ de bataille, leurs Évêques font pleuvoir des pouvoirs divins. Ça va de la peste (maladie mortelle et contagieuse par proximité qui fout bien le souk) au tremblement de terre en passant par la pluie de météores. Enfin, voici la culture Renaissance, celle de la science. Fini les démons, les Inquisiteurs et les Druides, c'est à coups de bombardes, de trébuchets et d'arquebuses que vous combattez. Vos temples sont les bibliothèques et face aux tourelles ennemies vous opposez… des tourelles lance-missiles !



Tiens, encore une très bonne idée : les paysans inactifs sont signalés par des « ZZZZ » qui flottent paresseusement au-dessus d'eux.

Beaucoup d'idées à repomper

Le jeu grouille littéralement d'idées originales. En voici quelques-unes en vrac : les Druides ont le pouvoir d'animer les gisements de pierre ou d'or en les transformant en Golem. L'utilité est double : on peut soit faire combattre ces Golems, soit tout simplement les déplacer jusqu'à l'une des citées pour les y retransformer en gisements. Il est possible de mettre le feu aux forêts de l'ennemi pour couper ses approvisionnements en bois ou d'incendier ses villes. Les feux se propagent dans les forêts comme dans les cités. Il est possible de les éteindre en envoyant des Paysans. Les arbres repoussent (lentement). Des armées d'illusion peuvent être invoquées pour leurrer l'ennemi. Les Succubes (Païens) peuvent charmer vos Paysans, les transformant en hérétiques à leur service. Homologues impériaux des Succubes, les Espions convertissent les Paysans ennemis qui quittent leur travail pour rejoindre votre monastère le plus proche et s'y transformer en unités combattantes. Bon, j'arrête là, il y en a des tonnes comme ça et ça ne m'étonnerait pas qu'on en voit quelques-unes réapparaître intégralement pompées dans de prochains jeux. Mais le problème, c'est qu'à côté de ça, Warrior Kings : Battles est bourré de défauts !

Un peu de technique

L'un des gros reproches qui avait été fait au premier volet reste valable : le moteur est très gourmand. Black Cactus avait corrigé cela à coups de patches et devrait cette fois encore faire de même. C'est ici que les correctifs apparaîtront (en tout cas nous l'espérons) : www.warriorkingsbattles.com. En attendant, faites vous mal et baissez résolutions et niveaux de détail dans les options.



Un gros brouillon

Interface bancale. Raccourcis manquants et jamais précisés par l'interface (il faut les chercher dans le manuel). Système de formation super-boiteux. Lacunes d'I.A. et de pathfinding. Confusion permanente entre les innombrables bâtiments et upgrades. Batailles totalement désordonnées et incompréhensibles. Le jeu est mal équilibré. Par exemple, dans les missions solo, il est possible de récolter des bonus sur la carte. Ces bonus sont des troupes de mercenaires qui rejoignent vos rangs. En construisant un unique éclaireur en tout début de partie qui va chercher ces bonus, il est possible de mettre sur pied une armée suffisante pour finir les missions en 2 minutes ! Il n'y a d'ailleurs pas de campagne scénarisée, mais une très longue succession de batailles (escarmouches) quasiment identiques. Le nombre d'unités est limité à 200… Or, quand on a tout développé au maximum, entre les Paysans, les Marchands, les Prêtres, les Moines et les unités dans les tourelles on ne peut plus construire d'armée ! Alors comment je vais noter ce jeu, moi ? Il est mal dégrossi, bourré de défauts, d'imperfections, mais il fourmille d'idées dont certaines sont vraiment intéressantes. Il est 6 h du matin et ça fait 15 heures que j'y joue non-stop. Je n'arrête pas de râler contre ce machin mal foutu qui part dans tous les sens et en même temps, je n'arrive pas à décrocher. C'est un gros brouillon, passionnant pour les passionnés, mine d'or pour les développeurs en manque d'idées. Mais le résultat final est bien loin du compte. Messieurs de Black Cactus, la prochaine fois, prenez le temps de tester votre jeu quelques mois. Vous réaliserez qu'il vous reste en fait une bonne année de boulot.

monsieur pomme de terre

Un château, un village, 4 paysans, la partie peut commencer…



… et bien longtemps après, voici la cité tentaculaire que vous aurez construite. La plupart des bâtiments fabriquent des unités ou des upgrades. Imaginez la confusion !



En Deux Mots

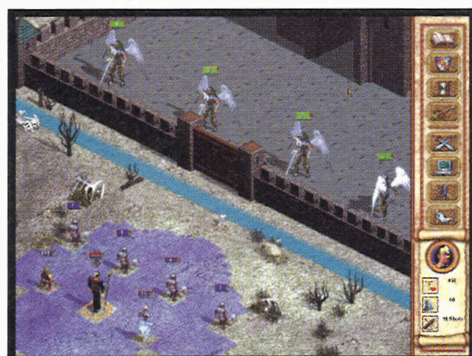
Trop de tout. Trop d'unités, trop de bâtiments, trop d'upgrades, trop de pouvoirs. Beaucoup de bonnes idées aussi, mal mises en valeur dans ce grand chaos. Warrior Kings : Battles reste jouable et intéressant. Mais nous sommes très loin du niveau des meilleurs jeux du moment.

- + Beaucoup de bonnes idées
- + Possibilité de changer de culture
- − Beaucoup trop d'éléments
- − Un brouillon mal dégrossi

6 Technique

7 Artistique

6 Intérêt



LE DINOSAURE DES JEUX DE STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR EST ENCORE VIVANT. LA PREUVE, UNE DEUXIÈME EXTENSION, WINDS OF WAR, EST DÉSORMAIS DISPONIBLE POUR L'EXCELLENT HEROES OF MIGHT & MAGIC IV.



Un paquet de nouvelles cartes créées par les joueurs et sélectionnées lors d'un concours organisé par les développeurs.

Heroes of M&M IV : Winds of War

STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR

TOUT PUBLIC — INTERNET 6 — LOCAL IPX 6

CONFIG MINIMUM PIII 500 MHz, 256 Mo RAM
ÉDITEUR 3DO
DÉVELOPPEUR NEW WORLD COMPUTING ÉTATS-UNIS
TEXTE V.F. VOIX V.F TESTÉ EN FRANÇAIS

Tous ceux qui ont goûté au charme intemporel des Heroes of Might & Magic vous le diront : Heroes, c'est du solide. Question durée de vie et possibilités tactiques, on en a pour ses brouzoufs. Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore la vénérable série, quelques mots de présentation s'imposent. Heroes est un jeu de stratégie/conquête qui se joue au tour par tour entre amis ou contre l'ordinateur. On explore des contrées magiques, on développe ses villes, on enrôle des héros qui dirigent des armées et acquièrent peu à peu expérience, matériel et attaques spécia.es. Les combats se résolvent également au tour par tour et certaines configurations stratégiques n'ont rien à envier à un wargame pur et dur. Avec le quatrième épisode de la saga, New World Computing a encore enrichi le concept. Les héros sont désormais au premier plan des combats, ce qui nous vaut un gameplay encore plus complexe.

On se fait du souci pour le devenir de New World Computing. Après avoir abandonné les Might & Magic (jeux de rôle), la société joue son va-tout avec les Heroes. Après une première extension, Gathering Storm, on n'est guère étonné de voir sortir aussi rapidement un nouvel add-on. C'est en quelque sorte le chant du cygne, en espérant que Heroes V verra quand même le jour.



Parmi les nouvelles unités, la sympathique catapulte, la terreur des archers.

Six nouvelles campagnes

Winds of War est une véritable extension et non pas un stand alone. Pour en profiter, vous devez donc avoir déjà installé Heroes IV. L'extension vient s'ajouter au programme original avec son lot de nouvelles cartes, campagnes, créatures et héros. Autant Gathering Storm présentait une avancée majeure puisqu'il ajoutait le mode multijoueur Internet tant attendu, autant Winds of War s'avère être une extension bien plus classique. Elle n'est pas indispensable, à moins que vous soyez un fan absolu des Heroes.

Nous voilà donc de retour dans les contrées mystérieuses d'Axeoth. Au nord du continent se trouve le royaume de Channon. Channon, le grand. Channon, le convoité, puisque 5 armées d'envahisseurs sont aujourd'hui prêtes à se lancer à l'assaut pour s'approprier ses terres et ses richesses. Winds of War nous propose donc 6 nouvelles campagnes réunies par cet objectif commun. Lors de celles-ci, on prendra successivement

le contrôle des 5 conquérants qui mènent chacun leur propre invasion. Les missions sont un peu plus relevées en difficulté que celles de Gathering Storm. Les armées ennemies semblent plus actives que par le passé. Ces campagnes sont assez courtes, ce qui vient contrebalancer la difficulté et maintient le rythme de l'histoire qui nous est narrée. Une histoire toujours aussi kitsch et clichée, soyez sans craintes. Ah ben oui, on est comme ça nous les amateurs de Heroes. On aime bien les moines qui tricotent des tapisseries au coin du feu, en compagnie de gobelins, chevaliers squelettes et autres dragons... Après avoir triomphé dans la quinzaine de missions qui composent les 5 premières campagnes, on débloquera l'ultime quête de Winds of War. À la tête de 4 héros, il nous faudra prendre le contrôle des 5 royaumes de Channon. Tadadzoin !

Héros d'un jour

Les développeurs ont tenu à nous impliquer dans le scénario en nous plaçant au contrôle de 5 nouveaux héros. Appréciez donc les sobriquets ridicules dont ils sont affublés : Mongo le barbare, Erutan Revol, Mystério le magnifique, le baron Von Tarkin et Spazz Maticus. Une belle brochette de vainqueurs. Kitsch, je vous ai dit. Côté cartes – le nerf de la guerre de Heroes – on était resté sur notre faim avec la précédente extension. Avec 25 nouvelles cartes indépendantes, Winds of War fait beaucoup mieux. Chacune d'elles sont intéressantes et possèdent une particularité ou un objectif original. Certaines ont des formes amusantes, comme une lampe de génie. Les pinailleurs pourront quand même remarquer que New World a inclus bon nombre de cartes conçues par les joueurs. Certes ces cartes sont bien fichues, mais on aurait aussi bien pu les télécharger gratuitement sur le Net. Quoi qu'il en soit, certains y trouveront leur compte, plutôt que devoir partir à la pêche aux meilleures cartes. Ici la sélection a été effectuée par les bons soins de NWC. L'éditeur de cartes a aussi été mis à jour pour prendre en compte les nouveaux objets magiques, générateurs et créatures de Winds of War. Bien évidemment, les cartes issues de cet éditeur ne seront jouables que si Winds of War est installé. Du côté de la carte aventure, Heroes s'enrichit encore : chevaliers gobelins, sorcières maléfiques, gargantuas, combattants obscurs, catapultes, grinceurs frénétiques pourront être recrutés dans la campagne pour venir grossir le rang de vos armées fantastiques. Sans oublier le méga-dragon, ha ha ! le nouveau balèze concocté par les moines enlumineurs de NWC. Les possibilités tactiques sont intéressantes. Ainsi, la catapulte peut désormais toucher les unités cachées (utile contre les archers) alors que les grinceurs sont de vraies brutes, immunisées contre tout type de magie. En plus, elles se déplacent en fonction de leur propre I.A. Quant au méga-dragon, sa rareté en fait déjà une légende précédée d'une aura de terreur chez l'adversaire. Ça promet de belles batailles. Certes, on peut regretter que les développeurs n'aient pas introduit de plus grandes nouveautés. On aurait apprécié une nouvelle école de magie ou de nouvelles compétences. Mais le jeu est déjà bien équilibré dans l'état actuel. Ce sera peut-être pour Heroes V.
Pour ce qui est des autres éléments (graphisme, interface, animations, musique) New World n'a pas modifié grand-chose dans un système qui a fait ses preuves. Le graphisme est naïf mais attachant. Les musiques (quelques nouveaux morceaux) sont souvent très belles, voire envoûtantes. C'est une valeur sûre dans Heroes. Si vous êtes un grand fan de la série, vous retrouverez sans conteste vos marques.

iansolo

Un peu de technique

Son moteur 2D old school permet à Winds of War de se contenter d'une configuration très modeste pour tourner correctement. Un simple PIII 500 fera l'affaire, sans qu'une carte 3D ne soit requise.



La force de Heroes : les combats résolus au tour par tour.

L'éditeur de cartes, pour créer ses propres campagnes et scénarios.



En Deux Mots

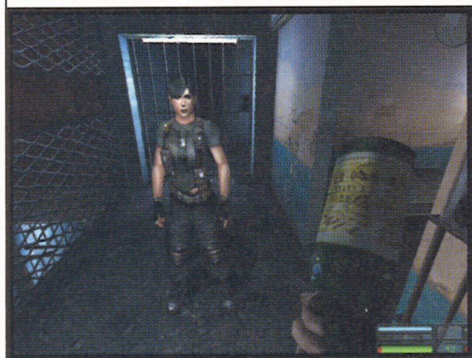
Après Gathering Storm, Heroes of M&M IV s'enrichit d'une seconde extension, Winds of War. Six nouvelles campagnes, 25 cartes originales, de nouvelles créatures et générateurs. Winds of War n'est pas une révolution indispensable. L'amateur de Heroes en mal de nouveaux challenges pourra y succomber ou choisir de télécharger des cartes gratuitement sur Internet.

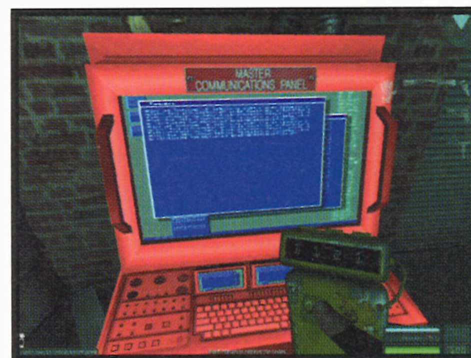
- + C'est Heroes
- + Tour par tour à l'ancienne
- + Multijoueur
- + Musique
- + Durée de vie
- − Pas de cartes XL
- − Ce n'est qu'une extension

5	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

Robert Esnault-Pelterie a révolutionné le monde de l'aviation grâce à l'invention géniale du concept du manche à balais. Le malheur, c'est que presque plus personne ne se souvient de lui. Avec Devastation, on a l'impression de voir le même syndrome de l'oubli non mérité : le jeu regorge de trouvailles, mais personne ne se souviendra vraiment de Devastation. Bon, maintenant, il va falloir expliquer pourquoi. L'action se déroule en 2075. Ça fait longtemps qu'une guerre de rue existe entre les factions rebelles et les GI Joe qui bossent pour les corporations, qui elles, du haut de leurs intérêts commerciaux, gouvernent le monde entier. Les combats sont âpres et puisque essentiellement urbains, les villes du monde entier portent les stigmates des nombreux échanges de tirs de ce conflit.
Les niveaux que propose Devastation traversent tous ces décors dignes de Beyrouth dans les années 80. C'est d'autant plus important à savoir car le gameplay s'articule beaucoup autour de l'aspect chaotique de cet esthétisme.

On peut se servir de n'importe quel déchet pour en faire une arme improvisée.





À l'instar d'un NOLF, plusieurs interactivités avec des éléments de décors sont possibles.

Devastation

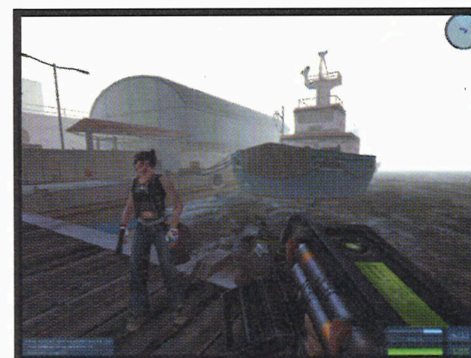
S H O O T

PUBLIC AVERTI | INTERNET 16 | LOCAL IP/IPX 16

Config minimum P4 1 GHz, 256 Mo Ram, GeForce 2 **Éditeur** Arxel Tribe **Développeur** Digitalo Studios États-Unis **Texte** V.F. **Voix** voir remarque

Divin bordel

Bien que Devastation se présente comme « simple shoot », le jeu a aussi quelques intérêts tactiques à travers, notamment, l'exploitation des éléments de décor. Ainsi, le joueur dispose d'une grande capacité à faire exploser fûts d'essence et véhicules abandonnés en tirant dedans. De même, on a la possibilité de se saisir de ces objets et ainsi créer de véritables embuscades au coin d'une rue à l'aide de bidons inflammables. De même, le jeu offre la possibilité de se servir d'un grand nombre d'armes improvisées. On peut balancer des bouteilles vides, des caisses, ou encore des chaises à travers la gueule d'autrui. C'est très rigolo visuellement, le moteur dérivé de celui de Unreal permet une modélisation assez fine du décor et des détails, rendant l'univers d'autant plus immersif. De ce côté-là, c'est assez réussi.
L'attirail impressionnant mis à la disposition du joueur permet de varier les plaisirs. La mise en place de « respawn point », même dans la version solo du jeu, permet, à l'instar d'un System Shock 2, de rendre les niveaux stratégiquement intéressants. Le design des niveaux autorise l'usage à outrance de l'assaut sauvage, de l'infiltration vacharde, ou même du sniping. Enfin, la présence d'un mod réaliste permet de gérer d'autant mieux l'équipement transporté puisque l'encombrement des armes est pris en compte.
Toujours dans le domaine des bonnes idées, on peut compter sur la présence de petits camarades, nous aidant considérablement à tenir des positions, ou encore, à livrer des assauts dans des places fortifiées. Tout cela ne représente pas vraiment de nouveautés en matière de gameplay, mais la présence de tous ces éléments a le mérite de divertir.



DEVASTATION N'EST EN RIEN UN GROS SHOOT DE L'ORDRE D'UN QUAKE III. ÇA NE L'EMPÊCHE PAS D'ESSAYER DE RENTRER DANS L'HISTOIRE PAR LA PETITE PORTE...

Les Spawning Zones représentent à elles seules 80 % de l'intérêt tactique du jeu.





Un peu de technique

Devastation est victime de son parti pris : à force de vouloir afficher du détail à outrance, le jeu se met à ramer. Certes, il peut monter dans des résolutions maxi de 1600x1200, mais ça devient très vite injouable, et ce, même sur un P4 2 giga. Mieux vaut se contenter d'une résolution plus modeste.

Graphiquement, les décors de Devastation ont le mérite d'être très détaillés.



Troubleshootings

Graphiquement, nous l'avons déjà dit, le jeu est bien fait. La modélisation des personnages est valable, et leur animation, quoique parfois saccadée, reste correcte. Plusieurs autres détails, comme les désintégrations, ou les respawn, sont assez bien foutus, ce qui contribue à enrichir l'ensemble. Mais Devastation reste un shoot d'un classique à en mourir. Les vagues d'assaillants se suivent et se ressemblent, et les objectifs de jeu sont invariablement les mêmes : sécuriser la zone et aller détruire les bornes de respawn adverses. Certes, quelques missions changent un peu le quotidien de notre guerrier, mais ces derniers niveaux sont bien trop rares.

Bien qu'étant assez éloigné d'un pauvre Serious Sam, il n'en demeure pas moins que les vagues d'assaut des ennemis nous rappellent les plus grands moments du Sam Sérieux. Évidemment, l'I.A. est ici un peu plus fine, mais par rapport au jeu tchèque, ce n'était pas trop dur de faire mieux à ce niveau-là.

On déplore au passage le grand manque de variété en matière d'ennemis : ils se ressemblent tous. C'est toujours le même GI Joe casqué qui se pointe sans surprise. Bon, évidemment, il y a quelques variantes (couleur du casque, combinaison zébrée), mais le fait est que l'ennemi lasse. De même, le comportement des alliés est étrange : ils ont la manie de se placer en pleine ligne de mire. Les problèmes de pathfinding n'arrangent rien, même si ces derniers restent occasionnels.

REMARQUE

La version que nous avons reçue tournait uniquement dans la langue de Shakespeare : il est impossible de savoir ce que ça donnera dans celle de Molière. On se contentera d'espérer que le doublage de craigne pas...

Techniquement, c'est tellement pointu dans le détail qu'on a des grands passages de ramouille. Il vaut mieux donc se contenter d'une résolution moyenne en attendant un patch qui ne saurait tarder (d'ailleurs, les développeurs l'annoncent déjà). Et puis, Devastation plante… Mais poliment, hein. C'est du genre à zapper sur le bureau avec un joli message offrant la possibilité d'envoyer le rapport d'erreur chez Digitalo Studio. La politesse va même jusqu'à enregistrer les dernières secondes du jeu, afin que le joueur puisse recharger sa partie à l'endroit même où il s'est fait éjecté comme un malpropre. C'est à se demander si les développeurs n'avaient pas prévu les plantages.



Devastation tombe à l'eau, qu'est-ce qui reste ?

En matière de shoot/promenade, le jeu reste convenable. Les niveaux sont assez bien foutus, et il est juste dommage que l'histoire et le background se fassent si vite effacer par le côté trop répétitif des missions.

Rien n'est vraiment catastrophique en soi, mais l'expérience, aussi distrayante soit-elle sur le moment, ne laisse aucun souvenir impérissable.

En revanche, à travers ses cartes, son mod arcade ou réaliste, et les quelques originalités du background, Devastation semble carrément taillé pour le réseau. Enfin, et pour reprendre l'exemple de Robert Esnault-Pelterie, il y a plein de bonnes idées dedans qu'on verra à l'avenir dans d'autres shoots en vue (XIII, pour ne pas le citer). Il reste alors un sentiment d'amusement qui a duré 23 niveaux. Après ça, on est heureux, on fume sa clope, et on oublie.

Pete Boule

En Deux Mots

Devastation a le mérite de distraire sur le moment. La répétition de ses missions fait vite oublier les qualités graphiques et la richesse du background. Cependant, les cartes plutôt bien foutues des niveaux procurent le minimum d'amusement requis pour un shoot classique. Devastation est correct avec son public.

- \+ Le background
- \+ Les décors très détaillés
- \+ Les maps bien foutues
- − Ça plante
- − Les missions trop répétitives
- − Les ennemis trop anonymes

Note	Critère
6	Technique
8	Artistique
6	Intérêt

Qui n'a jamais rêvé de posséder un gros camion avec une énorme remorque ? Qui n'a jamais songé à rouler tous les jours de l'année, et par n'importe quel temps, dans un de ces bolides de plus de trente tonnes ? Qui n'a jamais désiré s'arrêter, après une dure journée, dans un restoroute et commander un sec beurre et un quart de rouge à une serveuse moche ? Qui ? Qui ? Hein ?
Alors que l'on aurait pu s'attendre à un bête jeu de course de camions, Big Mutha Truckers joue la carte de l'émotion. La mère d'une famille de camionneurs, qui possède la société de convoyage du bled, est à deux doigts de se faire saisir sa petite affaire ou de partir à la retraite, je ne sais plus trop. Heureusement, ses rejetons, qui ont tous leur permis B, C, voire même D, ont 60 jours pour rapporter à leur grosse maman un maximum de fric et racheter la boîte. Hymne à la liberté de rouler, radicale symphonie en l'honneur des poids lourds, BMT va nous entraîner dans un malstrom d'aventures plus ou moins passionnantes.





Un seul type de camion est dispo pour chaque perso au début.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PII 800 MHz, 256 Mo RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR EUTECHNYX ÉTATS-UNIS
TEXTE V.F. VOIX V.F TESTÉ EN ANGLAIS

Big Mutha Truckers

SIMULATION DE ROUTIER





Mine de rien, le jeu nous offre une certaine liberté d'action pour obtenir ses sous, outre un aspect « commercial » avec la vente et le transport de marchandises, on peut aussi trouver plein d'indices dans les bars, et même, faire appel au code d'honneur du routier en provoquant en duel l'un de vos confrères. S'ensuivra alors une course meurtrière entre lui et vous, épopée dont se rappelleront les dizaines de familles de vacanciers sur lesquelles vous roulerez. Comparer Big Mutha Trucker à Elite, Privateer 2, ou Freelancer me paraît un rien excessif. Toutefois, dans le mode Campagne, il est possible de faire du commerce entre les différents points chauds de la région et acheter des cargaisons pour les revendre là où le cours est le plus haut. Pareillement, on pourra décider de notre destination en fonction de l'appel du gain. Avec toute la thune engrangée, on pourra customiser notre camion et acheter des

BIG MUTHA TRUCKERS EST UN JEU DE POIDS LOURDS MÊLANT DES COURSES ET UN POIL DE GESTION. IL NOUS PROVIENT DU MONDE TROUBLANT DE LA CONSOLE.



Ah, cette jeune fille a un avenir tout tracé dans les clubs privés.

accessoires, des freins de formule 1, et surtout, ce magnifique pare-buffles tellement utile dans certaines régions du sud des États-Unis. Les plus artistes d'entre nous pourront aussi dessiner un logo pour la remorque, histoire de crâner devant leurs amis. Pour ce faire, on nous livre avec le soft un outil de dessin qui, chose assez incroyable pour le préciser, possède encore moins de possibilités que Paint.



Les quelques effets de fumée sont réussis.

Motards et soudards

L'une des principales causes d'emmerdements sur les routes est le trafic. Si on peut glaner quelques bonus en renversant des bagnoles comme les gros porcs ivrognes que nous sommes, cela nous obligera par la suite à faire réparer notre truck. Mais le pire danger vient, comme dans la réalité, des motards. Non seulement ils obstruent le passage en roulant côte à côte comme des gros lourds mais ils trouvent à se plaindre si par mégarde on en renverse un ou deux pour rigoler. Le problème des bikers, c'est qu'ils sont particulièrement lâches : ils n'attaqueront jamais notre camion en solo, comme des hommes, mais appelleront à la rescousse les membres de leur horde. On assistera alors à des scènes pathétiques et sur toute la durée du trajet : on pourra voir ces idiots tenter de grimper sur notre remorque pour capturer notre camion et nos biens. À nous alors de les faire tomber, de préférence sur des rails de sécurité. BMT est tout sauf une simulation de camion, le comportement réaliste du truc est en fait limité à une immense inertie de la remorque ainsi qu'à une grosse puissance moteur, utile pour monter les côtes. Autre carence pour ceux que cet aspect intéresserait vraiment (ah ah), BMT ne prend pas en compte le freinage différentiel entre les jeux de roues du camion. Oui, bon ça doit avoir un terme technique précis, mais là, bizarrement, à 3 heures du mat', je me sens pas trop de parcourir les sites de routier sur Internet pour vous le déterrer.



San Francisco et ses ruelles si larges.

Un peu de technique

Étonnamment, Big Mutha Truckers est très fluide sur mon Pentium 2 GHz avec une GeForce4 et 512 méga de Ram. Mais en réalité, il ne nécessite pas une telle configuration de combat. Les développeurs ont tenté de se la jouer un peu GTA3 en proposant diverses radios jouant des musiques plus country et nazes les unes que les autres. Dire que ça rajoute beaucoup à l'ambiance serait mentir mais c'est bien rigolo tout de même.



L'intérieur de la cabine de Pamela Sue.

Les chromes

Le graphisme de Big Mutha Truckers est très « borne d'arcade ». On retrouve les mêmes sortes de couleurs, les mêmes tons utilisés dans 90 % des jeux de course. Oui, parler « d'identité graphique » à propos de ce jeu, serait gravement se foutre de la gueule du monde. Bon, pourtant il faut reconnaître que le moteur fait son boulot, même si sur la bêta testée, on rencontrait quelques cafouillages avec certains décors (la ville avec les gratte-ciel). Les anim' du jeu sont correctes, même si la distance de vue sur la route peut paraître relativement courte. Si BMT avait tout du jeu de conduite à la troisième personne, on s'aperçoit qu'il est possible de s'insérer dans la cabine du camion et de découvrir les joies de la vie de routier dans les grandes largeurs. Cependant, la simulation s'arrête net ici : on ne s'endort pas au volant, on ne ramasse pas des traînées sur les aires de repos de l'autoroute, on ne vole pas la marchandise et, tenez-vous bien, on ne peut même pas adhérer à un syndicat pour faire chier les patrons.

Bob Arctor

En Deux Mots

BMT n'est pas le jeu de course de l'année, oh ça non. Mais, contrairement aux apparences, il offre une bonne variété dans les missions ainsi que divers moyens de terminer la campagne. Comme on pouvait s'y attendre, il joue la carte de l'humour beauf à l'instar d'un grand titre aujourd'hui oublié : Redneck Rampage.

- **+** Un jeu proposant autre chose que de la simple course
- **+** Les missions
- **–** Pas assez de types de camions proposés.

Note	
Technique	6
Artistique	6
Intérêt	6

La gestion des collisions est un peu exagérée, mais bon, c'est de l'arcade.





Downtown Run

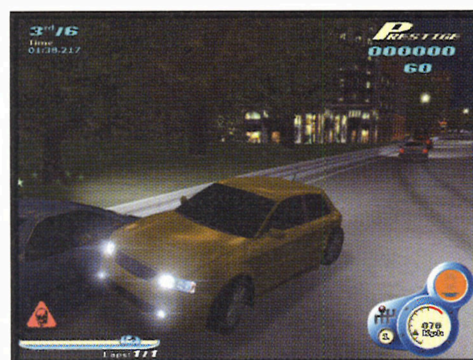
COURSE ARCADE

POUR LES FANAS DE COURSE ARCADE QUI N'ONT PAS FORCÉMENT UN TIGRE DANS LEUR MOYENNE TOUR, VOILÀ LE DERNIER NÉ D'UBI SOFT : DOWNTOWN RUN.

S'il y a bien un domaine où les éditeurs ne prennent pas de risques, c'est dans les courses de tutures. On connaît Ubi Soft pour sa série des Rayman et ses nombreux titres de course automobile. Développé par des gars super-costauds, Downtown Run est plutôt bien foutu dans son genre. Si la chose ne brille pas par une esthétique très originale, question réalisation et modes de jeu, c'est assez correct.

0 point sur le permis

Mais que fait le ministre des transports ? Downtown Run nous propose ni plus ni moins que de foncer comme des malades dans les rues des grandes métropoles européennes et américaines : Rome, Londres, Paris, New York, Montréal, etc. Le milieu urbain est juste le prétexte pour avoir des décors enrichis de quelques monuments bien connus. Car Downtown Run n'a rien à voir avec un Midtown Madness. On n'aura donc pas à éviter le trafic routier ni à griller des feux rouges comme des porcs. Dommage.
Les circuits sont peut-être le point le moins réussi de DR. Les environnements sont tristounets et un peu étriqués. On aurait aimé un peu plus d'inventivité en la matière. Côté engins, Downtown Run est l'habituel dépliant publicitaire des grandes marques automobiles. Les bolides retenus font plutôt dans la catégorie voitures de série que dans celles des monstres mythiques pour parvenus. On pourra donc piloter : Audi TT, Ford Mustang, VW Beetle, Peugeot 206 CC, Renault Clio, Saab et compagnie. Rien que du très classique somme toute. Tous ces engins ne seront pas directement accessibles. Dans la grande tradition du jeu d'arcade, il faudra d'abord faire ses preuves en course pour débloquer progressivement nouveaux circuits et voitures. Les contrôles sont complets : frein à main, vue rétroviseur, power-up, caméra dynamique… Le programme gère également le retour de force. La page de réglage est assez fouillée. On pourra même y bidouiller les courbes d'accélération et de freinage.



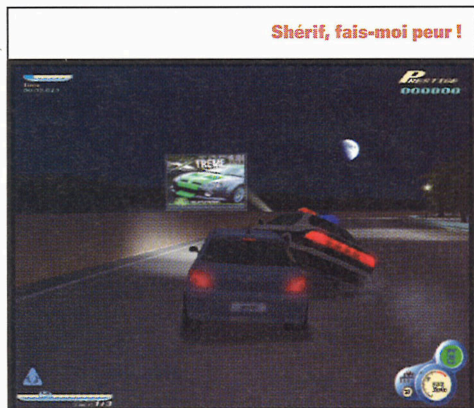


CONFIG MINIMUM PIII 500 MHz, 128 Mo RAM, 1 Go disque dur, carte 3D 32 Mo compatible D3D
ÉDITEUR Ubi Soft **DÉVELOPPEUR** Ubi Soft Canada
TEXTE V.O. **VOIX** V.F./V.O.

Pour le prestige

Downtown Run est axé sur le principe du prestige. Il y a plusieurs moyens de gagner des points de prestige et ainsi s'attirer les faveurs de la gent féminine et des réductions sur sa feuille d'impôts. Ces points de prestige seront octroyés aux

Shérif, fais-moi peur !





pilotes en fonction de leur capacité à terminer la course, leur style de conduite ou bien plus prosaïquement suite au meilleur temps ou une première place en course. Le programme gérant les dommages, on entend par « style de conduite » la capacité à finir la course avec autre chose qu'une compression de César en guise de véhicule.
Ce système de prestige est en définitive très sympathique. En combinaison avec le prestige, on retrouve le concept de power-ups qui a fait les grands jours de titres comme Super Mario Kart. C'est simple, on trouve des bonus disséminés sur le circuit. En passant dessus on récupère de quoi booster momentanément sa caisse ou, au contraire, de quoi mettre des bâtons dans les roues de nos adversaires (voir encadré).
Question modes de jeu, Downtown Run est plutôt bien gaulé. Pas moins de huit sont offerts aux maniaques du champignon. La course rapide permet de se faire les dents avec toutes les options activées (power-ups, prestige). Compte à rebours : il s'agit de parvenir au checkpoint suivant en un temps limite. Championnat : le mode de prédilection pour débloquer de nouveaux circuits. Time attack : on s'entraîne contre un ghost représentant notre meilleur temps actuel. Last man standing : dans ce mode, pas de réparation ni d'invulnérabilité. Il s'agit d'être le seul à finir l'épreuve. Sudden death : si on prend trop de dommages, on perd la course. Bet race : course contre l'ordinateur avec un paquet de points de prestige à gagner à la clef. Chase : à la manière des NFS, on fait une course poursuite avec une voiture de police. Bref de bref, sans être d'une originalité surhumaine, Downtown Run reste assez bien pourvu en la matière

Des power-ups malicieux

High Grip : ce bonus améliore l'adhérence de la voiture.

King of the road : ce bonus augmente la vitesse de la voiture.

All in wonder : le gros bonus qui booste à la fois adhérence et vitesse de pointe.

Invulnérabilité : grâce à lui, vous êtes momentanément immunisé contre les attaques des autres joueurs.

Réparation : comme son nom l'indique.

Pénalité instantanée : pour un court moment, vous vous retrouvez avec une caisse à savon (mauvaise adhérence et suspension pourrie).

Contrôles inversés : le truc horrible pour mutants, il faut tourner à gauche pour aller à droite et inversement.

Blast : envoie un champ de force radial qui arrête les véhicules pris dans son rayon d'action.

Flaque d'huile : met de l'huile petit homme pour faire slip ! glisser l'adversaire.

Clous : une poignée de clous pour crever les pneus des autres concurrents.

Chip buster : arrête le moteur des voitures adverses.

À deux c'est mieux

Maintenant, abordons l'essentiel : la sensation de conduite. Downtown Run ne nous fera pas pousser des vagissements de plaisir. Mais c'est qu'on est très blazé chez nous à Joastick. Car la prise en main est ma foi très plaisante. Les voitures répondent correctement. Le pilotage est précis sans demander des capacités paranormales. Bref, c'est de l'arcade tout ce qu'il y a des plus arcade. La présence des powers-ups met un peu d'ambiance et de rebondissements en course. Dommage, vraiment, que les décors soient aussi ternes. On aurait apprécié un habillage plus fun, des tremplins et autres raccourcis malins, plutôt que cette volonté de faire réaliste triste.
On aurait pu penser que Downtown Run serait doté d'un mode de jeu en réseau ou sur Internet pour profiter de la chose entre amis. Point du tout. Pour nous faire oublier cette lacune, les développeurs se sont quand même fendu d'un mode en écran partagé (split screen). Ce qui est peut-être largement suffisant pour s'éclater en bonne compagnie. Ce mode marche bien, sans à-coups dans l'animation. Du coup, c'est bien plus marrant de crever les pneus de son pote dit « la crampe » que de mettre sa raclée à une I.A. toute bête.

iansolo



Un peu de technique

Le point le plus attrayant est sans conteste la très faible gourmandise du programme. La bête tournera très correctement sur un PIII 500. C'est toujours bienvenu pour ceux qui n'ont pas upgradé leur PC soviétique depuis la Saint Glinglin. Le moteur gère Direct3D ou OpenGL.



C'est toujours plaisant le mode Écran partagé quand on n'a pas plusieurs machines en réseau chez soi.

En Deux Mots

DOWNTOWN RUN EST UNE COURSE DE VOITURES ARCADE COMME ON EN VOIT BEAUCOUP. RICHE DE NOMBREUX MODES DE COURSE, D'UN SYSTÈME DE POINTS DE PRESTIGE, DE BONUS/POWER-UPS À REBONDISSEMENTS, DR BRILLE SURTOUT PAR SA CAPACITÉ À TOURNER CORRECTEMENT SUR DE PETITES CONFIGURATIONS ET PAR SON MODE DE JEU EN ÉCRAN PARTAGÉ.

+ Nombreux modes de jeu
+ Peu gourmand
+ Écran partagé
− Décors moches et peu originaux
− Pas de réseau

8 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT


On peut même descendre de l'appareil.

Cela fait 8 ans que je travaille à Joystick et j'ignore pourquoi, mais jusqu'à aujourd'hui, j'ai toujours hésité à raconter cette histoire. À l'époque où c'est arrivé, j'avais 22 ans, et je rentrais de vacances par un vol de nuit sur Air Boumhou. Le stewart et moi revenions des toilettes lorsque l'avion s'est imperceptiblement mis à tanguer, et les vibrations allèrent crescendo. Je me tournais vers mon compagnon et lui dis : « Eh putain, y a un truc qui se passe ! » Lui, se voulant confiant m'assura que non, que ce n'étaient que de simples turbulences. Je n'étais pas vraiment tranquille mais quelque chose dans sa voix, appelez ça du professionnalisme, me calma instantanément et me fit me rasseoir à ma place d'où je ne bougeais plus pendant tout le vol. La suite du voyage se déroula sans autres incidents. Ce n'est qu'une fois arrivé à l'aéroport que je me suis rendu compte qu'en fait, il ne s'était vraiment rien passé. En réalité, il n'y a aucune leçon à tirer de cette histoire, ni même aucun conseil précieux pour survivre en altitude, vous venez juste de perdre grave votre temps.

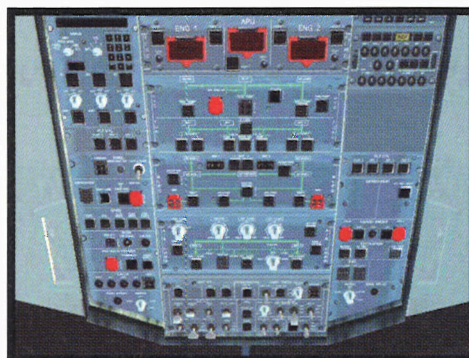


CONFIG MINIMUM P4 2 GHz, 512 Mo RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR WILCO PUBLISHING BELGIQUE
DÉVELOPPEUR - PAYS WILCO PUBLISHING BELGIQUE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

A320 Pilot In Command

ADD-ON FLIGHT SIMULATOR 2002

ET HOP, UN ADD-ON DE PLUS POUR FS 2002. TIENS, C'EST LE MEILLEUR QUE J'AI VU DEPUIS QUE JE JOUE À CE DERNIER.

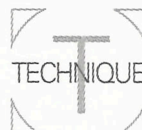


Qui a parlé de détails ?



Oh la grosse claque

Flight Simulator a toujours déchaîné les passions de ceux qui s'intéressaient aux gros porteurs, et qui rêvaient depuis leur enfance de prendre les commandes d'un 747 tout en s'étant ramassés en maths dès les petites classes. Au fil des versions du jeu de Microsoft, on a aussi pu voir les add-on s'améliorer jusqu'à atteindre une grande qualité grâce notamment aux extensions développées par la société anglaise Phoenix ou comme ici, par Wilco. PIC est une série d'add-on qui permet de créer des incidents divers, avaries ou pannes lors d'un vol, histoire d'introduire un grain de folie dans un vol Paris/Tokyo assez interminable. De ce côté, la qualité des produits du développeur n'est plus à prouver et on ne s'étendra pas dessus tant cette caractéristique a été estompée par l'avion qu'ils nous proposent ici. Si on croyait avoir tout vu avec la série des PSS de Phoenix, nous ne sommes pas au bout de nos surprises. La première de celles-ci est la disparition définitive de ce cockpit 2D au profit d'une seule cabine entièrement virtuelle. Que dire à part que c'est à couper le souffle, d'autant plus que le bouton du milieu de la souris dirige le regard et que sa roulette permet de zoomer à volonté. Le luxe de détails est présent dans chaque recoin du cockpit où



Il est possible d'afficher les instruments sur une fenêtre séparée si vous avez un deuxième écran, avec le même PC.

Un peu de technique

Je le disais déjà plus haut : cet add-on demandera une configuration assez musclée et surtout un patch, sans cela, difficile de parler de « qualité technique » même si on y trouve des options et des caractéristiques que toute la communauté de la simulation de vol avait appelé de tout ses souhaits.

chaque switch, chaque levier, chaque molette a été modélisé. Tenez, même les inscriptions qui figurent sur le panel ont un petit relief qui en jette grave.
La lumière est placée aux bons endroits et la cabine de nuit sans l'éclairage du plafonnier est tout simplement magnifique. Mais le principal est là : on peut enfin se passer de raccourcis clavier, puisqu'on peut tout actionner à la souris directement.

Plus qu'un simple add-on : un jeu

Si l'envie nous en prend, on peut aller voir du côté des passagers. En passant par l'ouverture de la cabine, on peut actionner les écrans vidéo qui descendent du plafond ou tout simplement ouvrir les portes donnant sur l'extérieur. Le détail a même été très inutilement poussé jusqu'à la lunette des toilettes qui s'abaisse. À l'intérieur du cockpit, on trouve les sièges des auxiliaires qui s'actionnent derrière le nôtre, mais aussi un bouton qui va rajouter un pilote et un copilote (aux bras poilus) histoire d'arrêter le trip « vaisseau fantôme » qui perdurait depuis le premier Flight Simulator.
Il faudrait des dizaines de pages pour décrire la profondeur de simulation qu'atteint A320PIC. Tous les aspects d'un vol sont représentés avec encore plus de profondeur que chez Phoenix. Les checklists sont absolument complètes, les modes d'aupilot semblent respecter scrupuleusement le fonctionnement de leurs alter ego du monde réel. En fait, ce jeu dans le jeu n'est pas destiné au tout



Il faudrait des dixaines de pages pour décrire la profondeur de A320 PIC.



Chaque écran peut s'afficher en gros plan.

venant. Une bonne connaissance du monde aéronautique et des procédures sera plus que souhaitable. Et là encore, il faudra passer quelque dix bonnes heures la tête plongée dans le manuel pour programmer et effectuer son premier vol.

Du côté des passagers.

Pas de patch, pas d'achat

Bien sûr, tout cela a un prix. Mais ici, le prix est beaucoup trop élevé pour que je n'ôte pas à ce jeu deux points sur sa notation, et le mégastar qu'il se serait autrement récolté. Oui, A320 PIC est un modèle de lenteur, et ce même sur des grosses configurations. Jugez plutôt : avec une TI4200 et un P4 2 GHz, on atteignait parfois 8 FPS (avec toutes les options graphiques de FS à fond) lors du premier essai, ce qui est totalement risible. Bien sûr, leur nombre augmentait facilement dès qu'on se privait de quelques options gourmandes (autogen, textures, ATC), mais quel intérêt alors ? Un peu de patience et des conseils glanés sur les forums de www.avsim.com ont remédié en partie à cela en attendant l'inévitable patch déjà annoncé. Il semblerait que ce soit dû entre autres choses à un problème de drivers NVIDIA : après avoir réinstallé des vieux Detonators, j'ai réussi à me payer 10 FPS supplémentaires. Mais avant de bidouiller dans ce coin, essayez d'abord ceci : désactivez les réflexions, réglez la qualité des instruments virtuels sur LOW, réglez les couleurs en 32 bits. Et surtout, avant d'acquérir A320, vérifiez que le patch est disponible et fonctionne correctement avec une config plus raisonnable tournant autour du P4 1Ghz + Ge Force3.

Bob Arctor

En Deux Mots

UN ADD-ON VRAIMENT EXTRAORDINAIRE, BOURRÉ DE POSSIBILITÉS DANS TOUS LES RECOINS, UN PEU LE SUMMUM DU RÉALISME QUOI. MAIS ATTENTION, LE BOUGRE EXIGE UNE CONFIGURATION DE PC BIEN FORTICHE AINSI QU'UN PATCH QUI N'EST PAS ENCORE SORTI À L'HEURE OÙ JE VOUS PARLE.

- + Le cockpit virtuel : incroyable
- + Disparition du panel 2D
- + Une simulation sans concession
- − La lenteur
- − La lenteur (l'ai-je déjà dit ?)

8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

VOUS AVEZ VU DANS LES JOURNAUX ? COMMENT IL A CHANGÉ LE PAUVRE ? MÉCONNAISSABLE, TOUT BOUFFI, L'AIR ABÊTI. SÛREMENT L'ALCOOL ÇA. HEIN ? MAIS NON PAS RENAUD, INDIANA JONES ! OUI, J'VOUS JURE ! UNE LOQUE. TSSS... ÇA VOUS CHANGE UN HOMME, LA GNOLE.

Avant il était marrant comme tout et tellement gentleman. Maintenant, c'est une vraie teigne ! Il se bagarre pour un rien. Il tue les gens de sang froid ! Qui ça ? Mais Indy bon sang ! Un vrai dingue. Paraît que dès qu'il croise quelqu'un qui lui revient pas, il lui fonce dessus, le roue de coups, lui casse tout ce qu'il trouve sur la tête jusqu'à l'assommer. Après, il lui assène des coups de pied super-méchants dans les côtes jusqu'à ce qu'il se relève de force... tout ça pour le finir au fusil à bout portant ! Oui, Indiana Jones. Non vraiment, il a mal tourné pour un héros. Quand il n'y a personne à éventrer, Indy s'attaque au mobilier ! Vous vous rendez compte ? Il casse tout ! Les chaises les vaisseliers, les tables ! Il s'acharne jusqu'à ce qu'il ait réduit tous les meubles en miettes. C'est pas une misère pour un archéologue ça ? Et puis c'est fini l'époque du Indy blagueur. Plus une vanne. En tout cas pas une de potable. C'est devenu un boulet.



CONFIG MINIMUM MINI : PIII 1GHz, 256 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 2NDE GÉNÉRATION
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR THE COLLECTIVE INC. ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Indiana Jones et le tombeau de l'Empereur

TOMB RAIDER-LIKE



Rentrez chez vous monsieur Jones. Non, je ne vous servirai pas un dernier verre, vous avez votre compte.

Une énigme qu'il me semble avoir déjà vue dans un épisode des Barbapapa, celui où Barbamaman fait une descente d'organe.

Mais qu'est-ce qu'ils ont fichu ?

C'est n'importe quoi de massacrer une licence aussi géniale. L'esprit des films n'y est plus du tout. Niveau scénario, graphisme et gameplay, les développeurs ont à peine assuré la moyenne. Toutes les séquences de plate-forme sont répétitives, laborieuses. Comme c'est un jeu console à la base, on ne peut pas sauvegarder ; quand on meurt, on reprend en début de séquence. O.K., mais franchement, regrouper systématiquement les passages délicats et les pièges vicieux en fin de sous-niveau, ça ne se fait pas, c'est malpoli. D'autant que les contrôles sont imprécis et qu'il y a des erreurs d'ergonomie impardonnables. Par exemple, quand on avance d'un cran, puis qu'on recule d'un cran, on s'aperçoit qu'on s'est déplacé latéralement au passage ! Impossible de bouger avec précision dans ces conditions, alors qu'il y a des passages super-techniques. En plus, la difficulté est très mal dosée, au point que le premier niveau, après un tutorial extrêmement long et trop simple, se conclut par un passage quasiment impassable pour un débutant. Pour ce qui est de l'histoire, on ne nous explique jamais rien. On cherche telle relique, on l'offre à un démon, oui, puis telle autre qu'on enfonce dans le cul d'une girafe sans jamais trop savoir pourquoi. Unique réussite : les combats à main nue. C'est presque du catch, très spectaculaire. Tout le monde se casse des chaises sur la tête, s'envoie valdinguer dans le mobilier. Oui mais bon... ça va un temps et puis après, on les shoote au fusil à pompe. Non, décidément, tout ça n'a pas la classe du Indy d'antan.

monsieur pomme de terre

Un peu de technique

1 GHz pour faire tourner ça ? Mais comment ils convertissent leurs jeux XBox ces gens-là ? À la truelle ?!

En Deux Mots

PORTAGE SUR PC D'UN JEU CONSOLE, INDIANA JONES ET LE TOMBEAU DE L'EMPEREUR EST UN SOFT MÉDIOCRE. SES DÉVELOPPEURS N'ONT ASSURÉ QUE LE MINIMUM SYNDICAL À TOUS LES NIVEAUX, À L'EXCEPTION DES COMBATS AU CORPS À CORPS QUI SONT TRÈS RÉUSSIS. CET INDIANA JONES N'EST PAS UN MAUVAIS JEU, MAIS NOUS ATTENDIONS BEAUCOUP MIEUX D'UNE SI JOLIE LICENCE.

+ Combats au corps à corps impressionnants
− Tout le reste n'est que médiocrité

5	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT



En accumulant des points de trésors, vous pouvez accéder à des niveaux bonus : des arènes de combat ultra-speed où vous êtes assailli de toute part.



Il a une bonne gueule, leur petit Conan.

Kaan

PLATE-FORME/BEAT THEM ALL

COMMENT CRÉER UN NOUVEAU GENRE ? SOUVENT EN MÉLANGEANT DEUX CLASSIQUES. ICI C'EST LA PLATE-FORME ET LE HACK & SLASH QUE L'ON A MIS DANS LE SHAKER. FLOUTCH FLOUTCH, ON SECOUE, ON SECOUE ET VOILÀ C'EST PRÊT ! QUI VEUT GOÛTER LE RÉSULTAT ?



CONFIG MINIMUM 1 GHZ, CARTE GRAPHIQUE 2NDE GÉNÉRATION
ÉDITEUR DREAMCATCHER
DÉVELOPPEUR-PAYS EKO SOFTWARE
TEXTE ET VOIX V.F. TESTÉ EN FRANÇAIS

Gift ! Qu'est-ce que je l'avais aimé celui-là. C'était un jeu de plate-forme tout mignon, basé sur une idée de gameplay forte et (pour une fois !) originale. Trois années sont passées et, après Woody Woodpecker, Eko Software nous présente son dernier bébé. Il s'appelle Kaan et… il est mal fichu. Mince, j'attendais vraiment mieux. C'est en vue à la troisième personne. On joue un barbare. On avance. On casse des caisses renfermant des trésors. On attaque des ennemis à coups d'épée, de masse, de hache de jet, etc. On pare au bouclier. Il y a quelques combos aussi. Les passages plate-forme sont assez vite techniques, difficiles. Jusque-là, pourquoi pas. Mais le problème, c'est que Kaan n'arrive jamais à vraiment se situer entre ces deux genres : le hack & slash (on casse tout) et la plate-forme (on saute de partout). Quand on entre dans une zone, les ennemis se matérialisent de nulle part. Quand on sort de la zone, ils disparaissent par magie. Ça donne une sensation bizarre de vide et d'irréalité. Ces adversaires en deviennent désincarnés, sans vie. On n'a plus du tout l'envie de leur donner des coups, plutôt celle de simplement éviter les zones où ils apparaissent. Plus grave, la caméra est particulièrement ratée, et il faut sans arrêt la recadrer manuellement. Grosse maladresse au passage, ce recadrage se fait au clavier et non à la souris, ce qui est beaucoup moins pratique.

Un peu de technique

Mis à part le système de caméra, le jeu tourne bien. Il est juste dommage que la configuration se fasse avec une application extérieure et non pas dans les options du jeu.

Barbare barbant

Au-delà de ces problèmes, le jeu lui-même est répétitif. Une foule de petits détails de gameplay énervants sont accumulés. Par exemple, qu'y a-t-il de plus énervant que d'avoir à frapper 2 fois sur une caisse pour la casser ? Surtout que des caisses, il y en a des centaines ! Le personnage ne saute pas bien haut, on a l'impression qu'il a mangé trop de nouilles. Les ennemis n'ont pas de tactique ; quand vous entrez dans leur zone, ils approchent comme des zombis et vous tapent dessus. Bien qu'il y ait une vraie recherche graphique, dans une voie très épurée, stylisée, l'univers manque cruellement de vie. Peut-être parce qu'il n'y a pas assez de ces petites animations qui rendent Rayman 3 si vivant ? Peut-être manque-t-il une certaine cohérence dans l'univers, de l'humour ? Peut-être manque-t-il juste des idées.

monsieur pomme de terre

En Deux Mots

SECOND JEU D'EKO SOFTWARE, KAAN NE TROUVE JAMAIS SA PLACE ENTRE LES 2 GENRES QU'IL ABORDE : LE HACK & SLASH ET LE JEU DE PLATE-FORME. LES COMBATS SONT RÉPÉTITIFS ET LA CAMÉRA PRÉSENTE DES LACUNES GRAVES… UN PROBLÈME TRISTEMENT COMMUN AUX JEUX QUI ONT CHOISI D'UTILISER LA VUE À LA 3E PERSONNE.

+ Graphisme stylisé
– Gameplay très répétitif
– Caméra ratée

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

Breath of Fire IV

AVENTURE/JEU DE RÔLE TOUR PAR TOUR

DANS LA LIGNÉE DES DRAGON QUEST, BREATH OF FIRE IV EST UN RPG JAPONAIS À L'ANCIENNE QUI NOUS VIENT TOUT DROIT DE LA CONSOLE. CERTES, C'EST COMPLÈTEMENT DÉPASSÉ TECHNIQUEMENT. MAIS LES GROS PIXELS SONT DRÔLEMENT À LA MODE EN CE MOMENT.

Faire tourner Breath of Fire IV sur un gros PC récent, c'est un peu comme utiliser un super calculateur pour jouer à Pong. Le bougre a été développé pour PlayStation. Et il pourrait facilement se contenter d'une Gameboy. Le gros avantage, c'est que BOF IV se suffira d'une machine très modeste (PII 350 MHz).

Des pixels plein la bouille

Moi j'aime bien les jeux lénifiants comme savent faire les Japonais. Qui n'a pas trippé sur Zelda ? En plus, les gros pixels, c'est très hype en ce moment, tuwa. Cela dit, les commerciaux se foutent toujours de notre gueule. À l'arrière de la boîte, on peut lire : « Des graphismes révolutionnaires, haute résolution, personnages animés dans de vastes mondes en 3D… » Alors voilà : on peut jouer en haute résolution mais les sprites restent en 320x200. La caméra 3D ne permet de tourner que par pas de 90°. Les animations de persos sont en 2D… Bref, c'est complètement dépassé techniquement. Ce qui n'empêche pas à BOF IV d'être un vrai jeu dans son genre. La série a fait ses preuves. C'est du jeu de rôle avec combats résolus au tour par tour, comme le vénérable Dragon Quest. Le design des personnages, façon manga, est de bonne facture. Les musiques sont très agréables, voire envoûtantes pour certaines. Le scénario nous lance comme d'hab' dans une quête épique. La princesse Nina est à la recherche de sa sœur disparue. Elle rencontre en route le mystérieux guerrier Ryu pour une aventure pleine de combats, magie et gros pixels qui tachent. Hop. Le système de combat permet de créer ses propres combos en utilisant n'importe quelle compétence (attaques physiques, magiques ou ennemies). Le fait de gagner plus de points en utilisant des combos nous pousse à explorer les possibilités. Au cours de l'aventure, on contrôle également Fou-Lou, ce qui permet d'apprécier l'histoire sous deux points de vue différents. BOF IV comporte aussi des mini-jeux dans le jeu. On pourra pêcher. On pourra envoyer des fées reconstruire un village… Le niveau de difficulté est bien dosé. C'est-à-dire que le gameplay est très accessible pour les néophytes. Certains combats contre des boss seront un peu plus relevés. Mais globalement, l'amateur du genre ne devrait pas avoir de mal à prendre le dessus. La durée de vie de Breath of Fire est du coup au rendez-vous. Mais je le redis, c'est complètement dépassé. Un jeu à réserver aux nostalgiques et inconditionnels des gros pixels (dans les 30 euros quand même, ils se font pas chier).

Iansolo

Certains éléments sont en 3D, mais les persos restent en 2D pixélisée.





CONFIG MINIMUM MINI : PII 350, 128 MO, CARTE 3D 16 MO, 600 MO DISQUE
ÉDITEUR CAPCOM
DÉVELOPPEUR CAPCOM JAPON
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS



On pourra espionner les ennemis pour leur piquer leurs coups spéciaux.

Un peu de technique

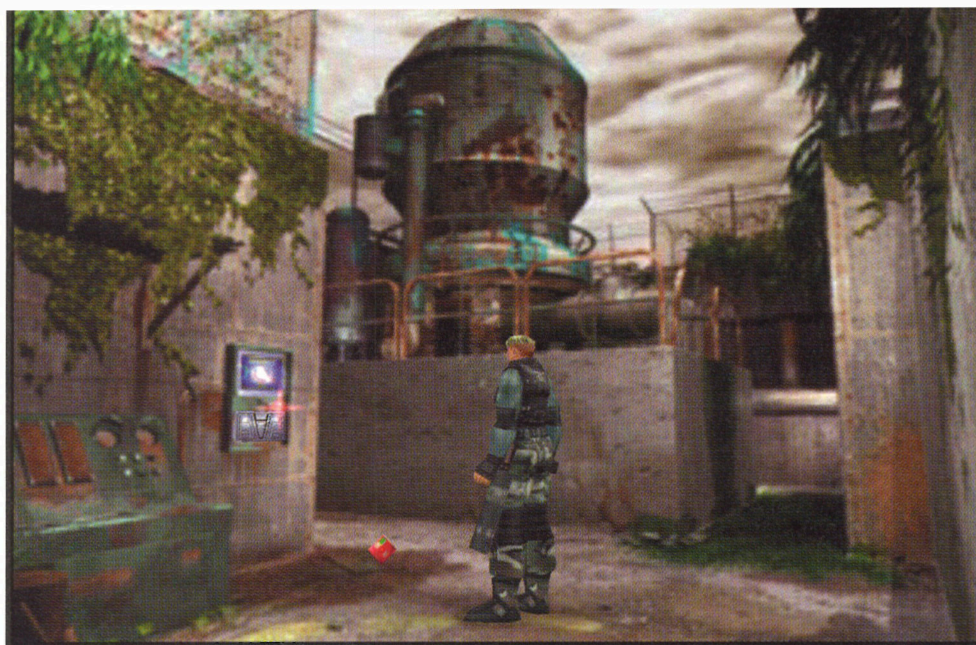
Allez c'est le moment de ressortir les vieux Atari et autres PET Commodore. Boarf, j'exagère à peine, Breath of fire tournera sur un PII 450. Une carte 3D est nécessaire. On peut augmenter la résolution mais seuls les objets 3D en bénéficieront, les textures resteront très pixélisées. Bon point pour la musique, très réussie.

En Deux Mots

BOF IV EST UN RPG JAPONAIS AU TOUR PAR TOUR DANS LA LIGNÉE DES DRAGON QUEST. BIEN PENSÉ, COMPLÈTEMENT DÉPASSÉ TECHNIQUEMENT, MAIS PLUS EFFICACE POUR SE DÉTENDRE QU'UN AN DE RENDEZ-VOUS CHEZ UN PSYCHIATRE. POUR LES FANS UNIQUEMENT.

- \+ Les pixels
- \+ Combos
- \+ Mini-jeux
- \+ Musiques
- \+ Intrigues entrelacées
- − Techniquement à la ramasse
- − Cher pour un jeu du genre

1 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT



Des checkpoints pour les sauvegardes et pour acheter du matériel sont éparpillés un peu partout... Hop, retour 15 ans en arrière dans l'histoire du jeu vidéo.



CONFIG MINIMUM PIII 650
ÉDITEUR CAPCOM
DÉVELOPPEUR CAPCOM JAPON
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

Dino Crisis 2

PAS BON

COÏNCIDENCE. ALORS QUE JE VIENS DE REGARDER « JURASSIK PARK III », QUI N'EST PAS TRÈS BON, JE VIENS AUSSI DE TERMINER LE TEST DE DINO CRISIS 2, QUI N'EST PAS TRÈS BON.

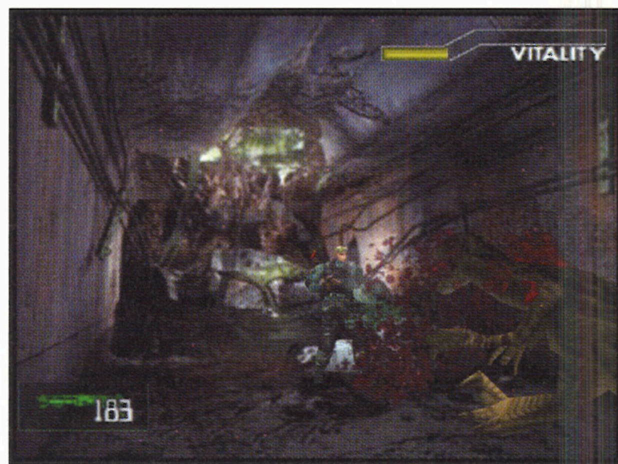
Enfin, pas très bon, c'est vite dit... On peut avancer sans risques que c'est carrément mauvais. Alors que certains éditeurs de jeux console font un tant soit peu d'efforts pour que leurs adaptations PC tiennent la route (Xbox oblige), Capcom se fout délibérément de notre gueule avec Dino Crisis 2. L'action se déroule sur une île peuplée par des monstres du jurassique, où les 2 survivants d'une expédition de sauvetage cherchent à sauver leur peau pendant qu'ils se font agresser par une foule de dinosaures à la con. Les 2 survivants sont une fille et un garçon, et comble de malheur, le jeu commence dans la peau du représentant masculin qui a, au demeurant, une sacrée tête d'idiot (voir photos). Le scénario fout le camp dès la deuxième minute de jeu, durant laquelle la fille, excédée par le machisme de Ringardos, le héros (appelons le « Ringardos », ça lui va à merveille), décide de le quitter (chose effectivement à faire lorsqu'on se retrouve dans la merde en compagnie d'un idiot). Le reste, c'est de l'enchaînement de coups de feu sur du raptor à gogo, avec des phases de calme durant lesquelles on a le droit de se soigner, de recueillir les médikits, et accessoirement, sauvegarder sur les checkpoints, tout en accumulant des items qui sont censés faire progresser le jeu. Inutile de dire que dans un grand moment d'intelligence rare, je me suis arrêté de jouer à cette bouse avant de subir une humiliation ludique sous les traits du personnage féminin (ndrc : il n'y a pas que le héros qui est macho :). Ce type de gameplay a juste 20 ans de retard, et on en a vite fait le tour. Artistiquement, c'est très laid. La modélisation des personnages est tellement ratée qu'ils en deviennent détestables, leurs lèvres ne bougent même pas lorsqu'ils échangent leurs insultes. Le jeu étant optimisé pour la console, la résolution graphique ne suit pas, plongeant la totalité du décor dans un flou artistique (qui n'a d'ailleurs d'artistique que le nom). Seule une certaine nervosité dans le gameplay sauverait l'ensemble, si les ennemis n'étaient pas dressés au respawn toutes les 10 secondes.
Ce jeu n'est en rien un Survival Horror. Comble du mauvais goût, lorsque le joueur tue des monstres, il gagne des points, utiles pour acheter son équipement, et ses munitions. Tout cela est donc très mauvais, surtout au prix où c'est vendu.
Grâce à Capcom, le foutage de gueule dans le jeu vidéo a encore de beaux jours devant lui : ils n'ont même pas pris la peine de glisser la moindre traduction dans le jeu.

Bob Actor



Un peu de technique

Techniquement, c'est vrai que le jeu peut tourner sous 1600x1200. Ça ne pompe en rien les ressources de la machine, mais c'est tellement laid qu'on en vient à regretter son bon vieux P166 équipé d'une Matrox Mystic. Ah oui ! j'oubliais... On ne peut pas quitter le jeu. En effet, sur PlayStation, pour quitter un jeu, on peut éteindre la console. Ici, il faudra passer par le « Alt-Tab » suivi de près par le « Alt-Ctrl-Sup »... Ça c'est de l'adaptation.



Oui, oui... Non seulement on ne voit rien, mais en plus, c'est ignoble.

En Deux Mots

DE LA MERDE ! NON SEULEMENT LE PORTAGE CONSOLE DE DINO CRISIS 2 VERS PC EST RATÉ, MAIS EN PLUS DE ÇA, L'INTÉRÊT DU JEU EST PROCHE DU NÉANT. CE PRODUIT EST UNE INSULTE À L'AMUSEMENT, ET ENCORE PIRE, À L'INTELLIGENCE. LE GAMEPLAY RETARDE DE 20 ANS ET TOUT ÇA EST TRÈS LAID.

+ Rien
– Le reste

3 TECHNIQUE
2 ARTISTIQUE
1 INTÉRÊT

Les gameplays du Maestro

Pendant les concours de cuisine, 3 petits jeux permettent d'augmenter les compétences de votre champion : arrêter une aiguille qui oscille au moment où elle est aussi près que possible du centre, cliquer dans l'ordre sur 6 chiffres, arrêter une balle au moment où elle passe au centre d'une cible... euh... allo ? Quel rapport avec la cuisine ? Quel intérêt ? Qui va payer pour jouer à ça ?



Restaurant Empire

GESTION / SIMULATION

Après l'hôtellerie, c'est maintenant un simulateur de restauration que nous propose Enlight Software. Autant dire qu'ils se spécialisent dans les émotions fortes. Leur premier jeu, Hotel Giant, était très austère et assez chiant. Restaurant Empire, leur petit dernier, est tout son contraire, dans le sens où il est assez austère et très chiant. On y joue un apprenti restaurateur qui se voit confié par un oncle le vieux restaurant qui fit sa gloire : Les 3 Marmites. À vous de rendre au lieu ses 5 étoiles en organisant son fonctionnement, en choisissant de jolies tables et décorations, En recrutant du personnel qualifié, en équipant la cuisine et en composant la carte avec des recettes toutes prêtes. Cela fait, on ouvre des chaînes de restaurants musicaux, des grills, on fait fortune et l'on s'ennuie beaucoup. On répartit de l'argent. On trouve de nouveaux fournisseurs pour ses ingrédients. On vire et on embauche du personnel. La succession de missions se résume à des objectifs financiers. Il faut augmenter sa marge, atteindre tel chiffre d'affaires ou gagner des étoiles. Pour tenter d'égailler un peu ce gameplay insipide et indigeste, les concepteurs l'ont saupoudré de petits jeux dans le jeu : les concours de cuisine. Ils se déroulent comme ceci : vous choisissez une recette et pendant que votre champion s'affaire aux fourneaux, il est possible d'augmenter ses performances en gagnant à de petits jeux. Ils sont au nombre de 3 et je vous encourage à jeter un œil à l'encart « Les gameplays du Maestro » pour en avoir le détail.



CONFIG MINIMUM PENTIUM 4 1 GHZ, 256 MO RAM, CARTE GRAPHIQUE 2NDE GÉNÉRATION
ÉDITEUR NOBILIS
DÉVELOPPEUR ENLIGHT SOFTWARE LTD.
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

« TIENS, J'AI UNE IDÉE POUR MON ENTREPRISE DE JEUX VIDÉO ! ON VA DÉVELOPPER UN SIMULATEUR DE CHAÎNE DE RESTAURANTS. CE SERA SUPER, ON POURRA CHOISIR LA COULEUR DE SES TABLES ET LA POLICE DE CARACTÈRE DE SES MENUS. ÇA VA CARTONNER ! »

Un peu de technique

La réutilisation du moteur d'Hotel Giant pose certains problèmes de caméras dans les salles trop petites. Cependant, la technique est loin d'être le premier défaut du jeu qui tourne très correctement sur de petites configurations.



Pose d'une cuisinière, l'un des grands moments du jeu.

Un aspro et l'addition

L'interface n'est malheureusement pas là pour nous tirer de cette médiocrité. Les menus sont très mal pensés et envahissants. La caméra est carrément pénible car le moteur d'Hotel Giant ici réutilisé n'était pas conçu pour d'aussi petites surfaces (on y aménageait des immeubles entiers). Pour couronner le tout, les dialogues sont longuets et inintéressants. Beuh, c'est pas un jeu c'est une gastroentérite.

monsieur pomme de terre

En Deux Mots

INSIPIDE ET CREUX, RESTAURANT EMPIRE EST MALHEUREUSEMENT UN SOUFFLET AU RIEN. UN JEU PÉRISSANT D'ENNUI ET NOUS FAISANT PÉRIR D'ENNUI. LES DÉVELOPPEURS SONT PASSÉS À CÔTÉ DE TOUT CE QUI AURAIT PU ÊTRE AMUSANT ET SYMPATHIQUE DANS UN JEU DE CE TYPE.

+ Vivement Pressing Consortium
- Soporifique et mal foutu
- Mini-jeux sans rapport avec le thème

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT



CONFIG MINIMUM PIII 700 MHz, 128 Mo RAM
ÉDITEUR CAPCOM
DÉVELOPPEUR PANTHER GAMES ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS



La carte générale de la campagne. Quelques dizaines de kilomètres de côté.

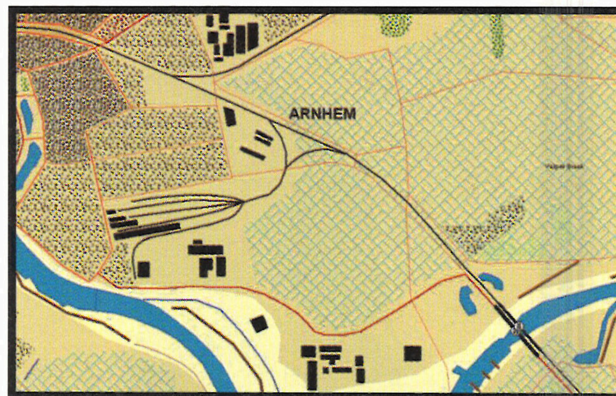
Airborne Assault

W A R G A M E

AH TIENS, UN WARGAME, ET D'APPARENCE CLASSIQUE EN PLUS. LES BOUGRES SE FONT RARES DEPUIS QUE LES DISTRIBUTEURS SE SONT APERÇUS QU'ILS NE PASSIONNAIENT QU'UNE ARMÉE DE FANS COMPOSÉE D'UNE CENTAINE DE PERSONNES, MOI COMPRIS.

Battlefront, après la quasi-disparition de SSI, est devenu l'un des derniers éditeurs à nous offrir des produits corrects. Si des jeux aussi austères que l'imbitable Tac Ops ont encore la part belle, on les a vus nous sortir des jeux extraordinaires tels que Combat Mission 1 et 2 qui mettent enfin le genre à la portée de tous. Airborne Assault, lui, est à première vue plutôt « vieille école » avec tout ce que cette expression peut comporter comme aspects négatifs. On a justement droit à ces déroutants petits pions carrés que l'on pousse sur le terrain du bout de la souris. La carte, elle, fait tout de même figure de bond technologique majeur pour le genre car elle utilise des graphismes vectoriels. On a donc un peu l'impression de se trouver sur Adobe Illustrator lorsqu'on zoome dessus, ce qui rend le jeu accessible à une nouvelle frange du public essentiellement constituée de maquettistes.
On trouve dans le jeu quelques options originales : par exemple en sélectionnant un groupe d'unités, on pourra lire la somme des caractéristiques de toutes ces dernières, ce qui permet de se rendre compte immédiatement de l'importance de l'état des forces en présence. Le jeu se déroule en temps réel, mais on peut néanmoins faire une pause pour donner des ordres en toute tranquillité.
Les mouvements ne se font pas n'importe comment et obéissent d'abord aux impératifs topographiques (obligation de passer par des routes pour les véhicules à roues) et de priorités.

Bob Actor



Au niveau maximum de zoom, on peut apercevoir les détails urbains.

Un peu de technique

Côté son, à part des bruits de combat et de détonation (assez répétitifs d'ailleurs), il n'y a pas de quoi s'étendre bien longtemps. La config' demandée est cependant assez raisonnable tout comme la faible quantité de mémoire que le jeu occupe (moins de 2 mégas) ce qui permettra de le lancer en même temps que Quake 3 ou Splinter Cell si l'envie nous prend.

En Deux Mots

AIRBORNE ASSAULT, MALGRÉ D'APPARENTS EFFORTS VERS LE GRAND PUBLIC CÔTÉ INTERFACE, OFFRE UN GRAPHISME QUI N'ATTIRERA QUE LES AMATEURS DU GENRE. L'ÉCHELLE UTILISÉE, OPÉRATIONNELLE, EST À MÊME DE PASSIONNER ENFIN LES VIEUX GROGNARDS DU WARGAME QUI ONT ACQUIS RÉCEMMENT DES ORDINATEURS CADENCÉS À PLUS DE 200 MHz.

+ Une échelle de commandement intéressante
+ Les scénarios et campagnes très réussis
- Des pions carrés assez austères
- Une seule carte qui a tendance à lasser le regard

4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

XIII

Ça fait un moment qu'on vous parlait de XIII. Aussi, juste avant qu'il ne passe à la casserole de l'E3, Ubi Soft nous a aimablement invités pour qu'on puisse le voir en exclusivité. Premières impressions.

par Pete Boule

Alors qu'on approche du milliardième jeu de shoot sur PC, on se demande comment les développeurs vont s'y prendre pour renouveler le genre. Après tout, depuis Doom, c'est toujours la même histoire qui est servie : celle du pauvre type à qui on n'a rien demandé (enfin, presque rien demandé), et qui, armé de ses pétoires, va défourailler à tout va. On a eu de tout là-dedans, du meilleur comme du pire, avec une grosse majorité de moyen. En s'attaquant à la bande dessinée « XIII » de Vance et Van Hamme, Ubi Soft prend plus de risques que ça en a l'air. Jusqu'à présent, les jeux de licence réussis ne font pas légion et les adaptations de bandes dessinées en jeux vidéo n'ont jamais vraiment convaincu. Mais comme dirait l'autre : « Le jeu en vaut la chandelle. » Tiens, cet adage est très approprié...



La mémoire dans la PEAU

Pour ceux qui ne le savent pas encore, « XIII » est l'histoire d'un type amnésique qui découvre au passage qu'il est l'assassin du 43e président des États-Unis, Sheridan (notez que le vrai 43e président des États-Unis se nomme Georges Walter Bush. Ça ne manque pas d'ironie lorsqu'on aime ce genre de choses). Du coup, notre homme se fait traquer par les services secrets gouvernementaux ainsi que par les commanditaires du crime d'État, trop soucieux de le faire taire. La bande dessinée est sortie en 1985, reprenant le scénario de base du roman de Robert Ludlum, « La mémoire dans la peau », et son histoire continue à être éditée, rallongeant la sauce de cette conspiration jusqu'au 15e volume sorti dernièrement sous le titre « Lâchez les chiens ». Au lieu d'essayer de faire une bien inutile synthèse des 15 tomes des aventures de XIII, les gens de Ubi Soft ont décidé de s'inspirer des événements décrits dans les tomes 1, 3, 4 et 5 de la série. Grand bien leur en fasse, puisqu'il s'agit sans doute de la partie la plus intrigante de l'histoire. Évidemment, un grand nombre de libertés auront été prises par rapport à l'œuvre originale, mais dans le fond, ce n'est pas plus mal : il faudrait quand même que le joueur soit surpris par les évènements, et surtout que la lecture des volumes susnommés ne constitue en rien une bête soluce. Il va sans dire que pour éviter toute incohérence par rapport à la bande dessinée, le scénario a été soumis à Van Hamme afin que ce dernier puisse surveiller de près les libertés prises dans le jeu : le joueur fan de la série ne sera pas perdu et ne hurlera pas au scandale lorsqu'un événement inédit fera son apparition.





Phylactères

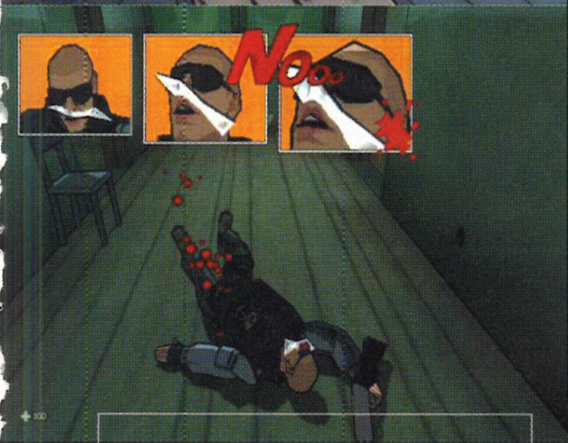
Plutôt que de vouloir taper dans du décor 3D hyper-immersif à vocation hyper-réaliste, les gens de Ubi Soft ont plutôt décidé d'adapter tout le caractère « bande dessineux » à leur nouveau shoot. Le cahier des charges soumis aux développeurs stipulait très clairement qu'il fallait restituer le côté bande dessinée dans le jeu. L'idée

était donc de créer un univers cohérent qui, si on en figeait une image dans le jeu, donnait l'impression que ladite image était sortie d'une B.D. Pour ce faire, non seulement le graphisme devait contribuer à cette adaptation, mais cet esprit devait aussi se retrouver dans le découpage de l'action et de l'histoire. Contrairement aux tentatives déjà réalisées à travers des adaptations en jeu vidéo comme celle de Thorgal, les graphismes sont ici très différents de ceux vus dans les planches de Vance. La ligne n'est pas discontinue et les couleurs sont vraiment placées par masses et par aplats. Certes, plusieurs valeurs de couleur sont utilisées afin de faire des ombres artificielles sur les personnages, à la manière de ce qu'on peut voir dans des dessins animés, donnant ainsi plus de profondeur aux objets portés à l'écran. Pour ceux d'entre vous qui connaissent un peu les techniques de dessin traditionnelles, ou qui s'y connaissent un peu en bande dessinée, le traité est ici franchement très ligne claire, façon école franco-belge.

Plusieurs artifices narratifs utilisés sont sortis tout droit du monde de la B.D. Par exemple, à chaque fois qu'une victime se mettra à hurler, une exclamation s'affichera à l'écran. De même, lorsque le joueur aura réussi un headshot audacieux, un découpage en strip de 3 cases nous montrera les résultats visibles de sa prouesse, enfin, les objectifs de mission seront affichés dans des cases à part. Shoot, sûrement, mais très comics.

À l'instar de ce qu'on a vu dans les 2 No One Lives Forever, les effets de puissantes drogues et poisons seront directement visibles à l'écran.

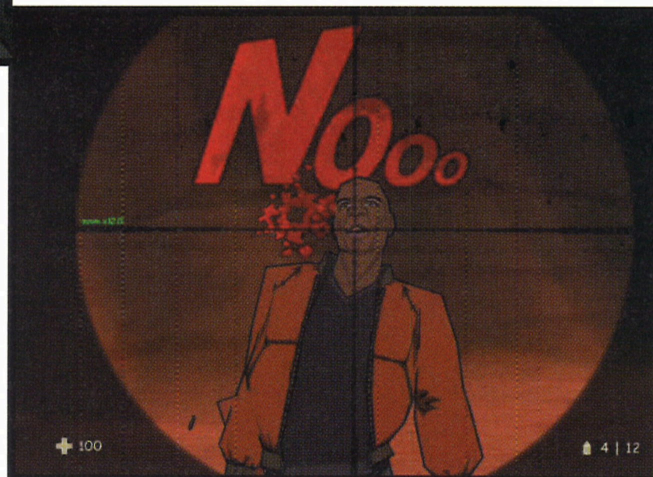




Le joueur pourra se servir d'armes improvisées. De plus, à chaque headshod audacieux réussi, une animation découpée en images B.D. s'affichera.

La 2D en 3D

Si XIII se veut franchement B.D. dans son esthétique, il n'en demeure pas moins qu'il faut bien que ça tourne correctement dans sa 3D afin de nous offrir un bon divertissement, bien fluide et bien nerveux en matière de jeu de shoot. Le moteur employé est celui de Unreal II. Évidemment, les images statiques que vous avez sous les yeux ne risquent pas d'être très parlantes, mais croyez-nous : ça tourne très bien pour le moment. Le cell shading fait des miracles, et lorsqu'on regarde de plus près le travail accompli rien que sur les personnages, on se dit que Ubi Soft tient un bon filon pour rendre le jeu crédible aux yeux d'un public exigeant. L'animation tient particulièrement bien le coup et, non content de bénéficier d'une skin détaillée et bien colorée en zone lumineuse et zone d'ombre, l'éclairage dynamique renforce le tout grâce aux ombres portées. Bien sûr, une quantité de mauvaises langues feront remarquer que c'est le cas dans 99 % des jeux de shoot, mais dans ce cas précis, l'esthétique inhabituelle du jeu renforce particulièrement le caractère « comics animé », et les méthodes utilisées habituellement dans des productions du genre donnent un résultat très saisissant sur l'image en mouvement.



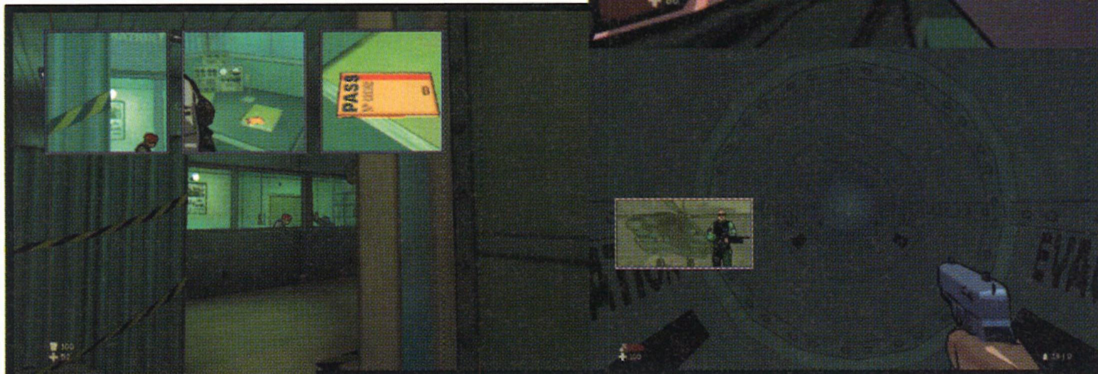
Genre : Action/shoot **Éditeur :** Ubi Soft **Développeur :** Ubi Soft **Sortie prévue :** Septembre 2003

Bien sûr, le reste du jeu doit être à la hauteur. Pour ce qu'on a pu en voir, l'ensemble des cartes et des environnements est très convaincant. Il y a de la profusion de détails architecturaux, de la texture plus que judicieusement employée (surtout au regard des exigences de la charte graphique) et de nombreuses possibilités d'interactions sont prévues avec le décor.

Distributeur de plomb

En ce qui concerne le gameplay, rien de bien neuf là-dedans. XIII restera un shoot très classique, même si un certain aspect « infiltration » est bien présent. Il ne faudra pas s'attendre à un gameplay aussi tourné vers la discrétion que ceux de Thief, Deus Ex ou No One Lives Forever 2. Cependant, bourriner comme un taré arme à la main ne sera pas pour autant une excellente idée. XIII aura bien sûr une quantité impressionnante d'armes dont il pourra se servir. Ça ira du bête pistolet automatique au lance-roquettes, en passant par quelques fusils d'assaut, mitraillettes, et autres armes de snipe. Quitte à divertir son public, le jeu proposera, pour chacune de ces armes, une utilisation secondaire. Par exemple, le AK 47 pourra avoir un usage au contact, en balançant un coup de crosse dans la tronche des adversaires. Même le lance-roquettes possédera un double usage, puisque le joueur pourra se servir de la lourde munition comme d'une matraque improvisée ! Un grand moment de finesse avec une arme de





gros bourrin... De même, et à l'instar de ce qu'on a pu voir dans un jeu comme Devastation, on pourra se servir d'armes improvisées. On pourra distribuer des chaises à travers gueules, exploser des bouteilles vides sur le crâne d'autrui, ou encore, planter des débris de verre dans la face des rustres et des malpolis. Il va sans dire que les possibilités du personnage seront toutes très classiques en matière de déplacement. Cependant, il est à noter que les développeurs ont ajouté un grappin, utilisable seulement sur des endroits appropriés, ainsi qu'un passe-partout pneumatique (un passe-partout qui marche par air comprimé, les deux du fond qui rigolent sont priés de sortir) permettant de forcer une quantité non négligeable de serrures.
Enfin, notre XIII national pourra aussi se servir d'un sixième sens. Lorsqu'il est au calme, le héros, au bout d'un certain temps, peut percevoir, sans pour autant les voir, la présence d'intrus, Des onomatopées restituant les bruits de pas des ennemis probables s'affichent alors à l'écran, signalant la direction vers laquelle se trouvent les ennuis potentiels.

On pourra protéger sa fuite en prenant des otages.

Pas encore prêt

Bien que nous ayons pu jouer à quelques-uns de ses niveaux, XIII est encore loin d'être prêt. Les développeurs pensent fournir une démo autour du mois de juin, et de toute façon, rien à ce propos ne sera définitif avant l'E3. De même, les développeurs ne nous cachent pas que le jeu est encore loin d'être parfait. Certains problèmes d'I.A. doivent être encore réglés, et l'esthétique de l'ensemble n'est pas encore aboutie. De plus, ils souhaitent vraiment sortir un jeu qui ne nécessite AUCUN patch. Dit comme ça, ça fait rigolo, mais lorsqu'on regarde de plus près la production de jeux PC de ces 3 dernières années, la sortie d'un jeu parfait devient de plus en plus rare. La bonne nouvelle, c'est que nous avons pu nous exprimer dans des parties en réseau, et le fait est que ça tournait très correctement. Pour le moment, Ubi Soft ne sait pas encore si les parties réseau compteront jusqu'à 32 joueurs ou, plus simplement, jusqu'à 16. En revanche, la topographie des quelques cartes dans lesquelles nous avons joué est franchement sympathique et donne le change en matière de tactiques de jeu. Vivement la suite ! ■□□

Le magazine + 1 film 7,50 € seulement !

LE MAGAZINE + UN FILM COMPLET SUR DVD

DVD MAGAZINE

n°11 PRINTEMPS 2003

xXx
FARGO
BRAZIL
SIGNES
CASINO
BLADE II
X-MEN 1.5
RAMBO TRILOGY
MINORITY REPORT
LE TRANSPORTEUR
UN POISSON NOMMÉ WANDA
LA MÉMOIRE DANS LA PEAU

ÉRIE POLICI

EVENEZ
CCRO À

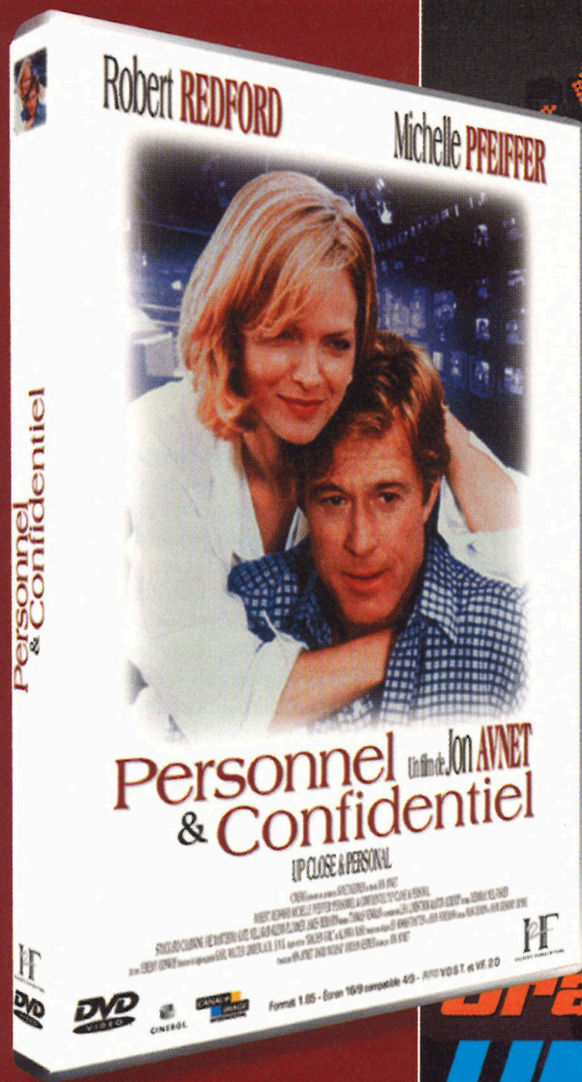
YPD
UE

raveurs et disques durs

UNE RÉVOLUTION

DANS L'ENREGISTREMENT NUMÉRIQUE

ISSN : EN COURS - NUMÉRO 11 - PRINTEMPS 2003 - FRANCE MÉTROPOLITAINE € 7.50 \ DOM € 8.50 \ BEL € 8.00 \ CH 12.50 FS \ LUX € 8.00



En vente chez votre marchand de journaux

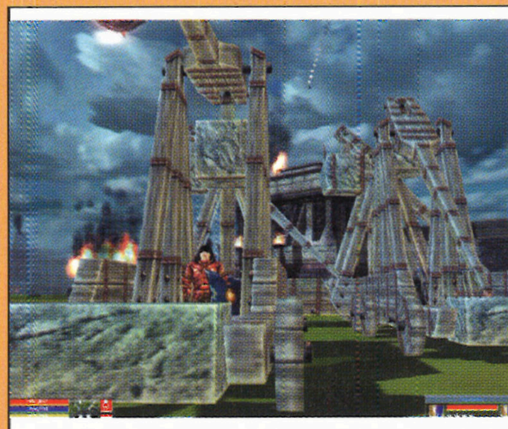
CE MOIS-CI, DANS LE MONDE MERVEILLEUX DE LA RUBRIQUE RÉSEAU, NOUS CONTINUONS NOTRE TOUR D'HORIZON DES MODS POUR LE FANTASTIQUE BATTLEFIELD 1942, NOUS VOUS REPARLONS DE COMMAND & CONQUER GENERALS ET, HOP, UN COUP DE JUMELLES SUR LES NOUVEAUTÉS DE LA DERNIÈRE VERSION DE WWII ONLINE. NON, NON, NON, CE N'EST PAS LA GUERRE.

Net News

oaubin@hfp.fr et arctor@joystick.fr

Un blizzard soufflé sur tes fesses

Blizzard vient de publier un communiqué faisant référence à la chasse aux hacks. Ils y disent, entre autres, qu'ils ne cherchaient pas forcément à s'attaquer aux « hacks inoffensifs » (tels que ceux qui remapent les touches du clavier), mais qu'ils ne donnaient aucune garantie que leurs utilisateurs ne seraient jamais bannis s'ils utilisent ceux-ci. Selon eux, le moyen le plus simple de se prévenir de toute punition corporelle est de ne pas les utiliser. Attention donc au friendly fire.



SHADOWBBHHEUNE

Pendant qu'on n'en parlait pas, Shadowbane s'est approché à petits pas de sa date de sortie officielle. À l'heure où vous nous lisez, ce sera fait, et nous n'aurons pas eu l'occasion d'en voir beaucoup plus depuis le bêta test qu'on avait fait il y a quelques mois. Le jeu de Wolfpack est donc dans un état inconnu de nos services et on espère que la plupart des caractéristiques annoncées auront été implantées depuis. Pourvu que là aussi il y ait un trial gratuit. Ce n'est pas qu'on n'a pas confiance mais...



CRON 2.0

Pour tenter de convaincre le monde que leur jeu vaut quand même le coup, les développeurs de Neocron vont bientôt lancer un download gratos de leur MMORPG accompagné d'une période d'essai s'étendant sur une dizaine de jours. À cette occasion, on découvrira aussi des nouveaux features comme des « epics runs » et des zones aménagées pour les nioubies. Bien sûr, il faudra une carte de crédit. Une bonne nouvelle dans tout cela : la mise en ligne d'un serveur en langue française qui fonctionne déjà. Quel dommage qu'il ne l'ait pas été au moment où les premières boîtes de jeux ont été vendues.
www.neocron.com/index.php?name=NeoContent&op=modload&file=index&pageID=86

Fils de pub

Pendant que des millions de joueurs impatients se demandent s'ils vont participer ou non à la bêta 3 de SWG, ses développeurs montrent déjà qu'ils savent y faire question marketing. Ainsi, on devrait trouver au moment de sa sortie et en pré-commande une édition premium qui contient des tas de trucs pas croyables. Tout d'abord un art book avec des vraies photos en couleur, des concept sketchs jamais vus ailleurs, de shoots de wireframe à ne plus savoir qu'en faire et j'en passe. Pour les plus zoophiles d'entre nous, on trouvera une petite figurine de femelle Zabrak armée d'un blaster. On découvrira aussi des insignes rebelles et impériaux que l'on pourra faire coudre par sa maman sur nos blazers ou peut-être même des pins. Le manuel de cette version sera relié par des spirales métalliques en acier-inox. Les broches seront espacées de 22 mm chacune ce qui assurera au papier une résistance peu commune contre l'arrachement accidentel. Le tout sera contenu dans une élégante boîte noire estampillée du logo du jeu (lui même recouvert d'un verni mat). Aucun prix n'a encore été communiqué, mais en parle de 8 millions de dollars.

SWG Phase 3

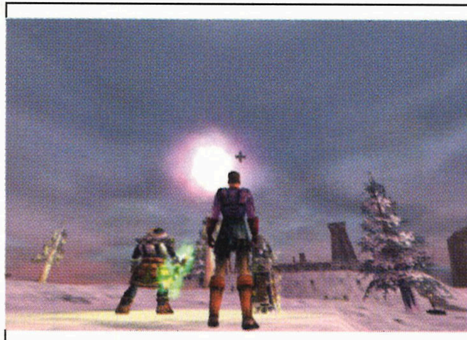
La phase 3 du bêta-test de SW Galaxies vient de commencer. 4 000 testeurs ont déjà reçu des mails pour savoir s'ils participeront au jeu. Les 1 000 heureux élus qui étaient déjà dans la phase 2 seront ajoutés au lot automatiquement pour récompenser leurs bons et loyaux services. Chose amusante, les développeurs nous précisent que la sélection est aléatoire sauf pour quelques-uns des forumeurs les plus assidus, ceux-là mêmes qui contribuent le plus sur les forums officiels du jeu depuis le tout début. Comme quoi, faire son gros lourd, ça peut payer.

Futur patch pour Raven Shield

Pendant que les joueurs dorment, Ubi prépare le premier patch pour Raven Shield qui devrait être à même de régler les quelques problèmes multijoueurs que ce jeu possède. Parmi ceux-ci, le plus important est l'impossibilité qu'ont certains participants à se connecter sur les serveurs d'Ubi.com, histoire de trouver des parties. Cela est dû à un problème au niveau de CD Key. Autre bug qui devrait être supprimé : l'incompatibilité de certaines couches réseau.

AC2 l'appel fait aux joueurs

À l'instar d'Anarchy Online il y a quelques mois, et d'Ultima Online (qui tous deux connaissaient à ce moment des problèmes de désertion de joueurs), Asheron's Call 2 bat le rappel des troupes. Depuis cette semaine, il est possible pour ceux qui ont jeté l'éponge pour diverses raisons, de se réinscrire gratos pour une période de 15 jours et voir à quel point l'univers s'est amélioré. Enfin, c'est l'idée.







Desert Combat #3

Suite au gros plan du mois dernier sur les add-on de BattleField, et notamment sur le Mod Desert Combat, on se fait une joie d'annoncer la troisième édition de la plus complète des extensions pour ce grand jeu. On le trouvera sur www.planetbattlefield.com ou pour les plus courageux d'entre vous sur www.fileplanet.com/files/120000/121935.shtml





RYZOMIQUE

Et hop, la newletter de Wanadoo sur Ryzom (connu parmi les amateurs comme le « jeu au nom zarbi ») va nous permettre de vous faire part des dernières nouvelles. L'alpha-test est encore en cours, et les développeurs semblent se concentrer sur le gameplay lors des combats. Les règles d'artisanat ont aussi été travaillées. On apprend que des objets pour chacune des races sont d'ores et déjà créés. Dans un proche futur, un test sera fait sur les métiers et la création de sorts.

EVE

Cela faisait bien longtemps que l'on ne vous avait pas causé d'Eve Online, un MMORPG totalement SF et spatial que l'on surveille de temps en temps. Cette fois-ci, il semblerait que suite à des bêta-tests concluants, le jeu sortira très bientôt de façon simultanée en Europe et aux USA. On devrait en savoir bien plus le mois prochain puisque le NDA qui ficelle la bouche des joueurs et la maintient bien fermée, va sauter à cette occasion. En attendant, rendez-vous sur le site au : www.eve-online.com

Les aventures du trône glacé

Ce mois-ci, Blizzard a eu la main lourde question sélection des bêta-testeurs. En effet, le test public pour Frozen Throne, premier add-on pour WarCraft III, s'est vu adjoindre des effectifs de 10 000 fans, pas un de moins. Ils ont annoncé qu'une seconde fournée allait peut-être suivre dans les jours qui viennent. En plus de cela, le studio vient de lancer un concours de la meilleure carte pour l'add-on et son auteur sera récompensé par une copie signée de W III, ainsi que l'insertion de son nom parmi les crédits online.

Command & Conquer: Generals

ACKBOO

le guerre entre amis

À FORCE DE JOUER À WARCRAFT III, ON POURRAIT PRESQUE OUBLIER QU'IL EXISTE D'AUTRES JEUX DE STRATÉGIE EN RÉSEAU. ET POURTANT, CE BON VIEUX COMMAND & CONQUER, DANS SA DERNIÈRE MOUTURE, EST UN PASSE-TEMPS VÉNÉRABLE ENTRE 2 PARTIES NIGHT ELF CONTRE UNDEAD SUR LOST TEMPLE. ATTENTION, JE N'AI PAS DIT QUE C&C GENERALS ÉTAIT AUSSI BIEN QUE WARCRAFT III EN RÉSEAU (OH QUE NON), MAIS ON S'AMUSE QUAND MÊME DESSUS DEPUIS UN BON MOIS À LA RÉDAC.



Le micro-management tactique lors des combats est réduit à sa plus simple expression, alors on s'occupe en regardant les jolies explosions.

Purée, quelle perfection dans l'interface... Quel équilibrage dans les unités... Quelle finesse tactique, quelle précision dans le micro-management... Non, je ne parle pas de C&C Generals, mais de WarCraft III. Jouer à d'autres RTS en réseau permet de voir à quel point le titre de Blizzard est un véritable travail d'orfèvre. Ce n'est sûrement pas très sportif de commencer un papier sur C&C Generals en faisant les louanges de son concurrent direct, mais soyons francs : il n'y a pas photo, Westwood a encore beaucoup de choses à apprendre. Malgré cela, C&C Generals bénéficie d'un certain charme en réseau, sûrement à cause de la beauté de son graphisme et du look des unités qui change agréablement du traditionnel bestiaire heroic-fantasy. Alors bon, faut se cogner l'interface... Avec un peu d'habitude, le coup du clic gauche finit par rentrer. Ensuite, il faut connaître les raccourcis indispensables : CTRL + les touches fléchées pour scroller, CTRL + touche de fonction pour « bookmarker » les endroits stratégiques de la carte, ainsi que toutes les combinaisons pour lancer les constructions genre B+U pour démarrer un dépôt.

DES GROS DÉFAUTS QUI S'OUBLIENT

Au niveau de l'équilibrage, autant le dire tout de suite, C&C Generals ne sera jamais une référence. Chaque camp se joue vraiment différemment, chacun dispose de ses avantages et de ses inconvénients, mais la Chine est nettement supérieure aux GLA et aux US. Alors vous trouverez bien quelques joueurs sur le Net capables de torcher n'importe qui avec le GLA par exemple, mais à expérience égale, c'est le camp chinois qui l'emporte 9 fois sur 10. Plus grave, contrairement à WarCraft III où toutes les unités se justifient, certains véhicules ou soldats de C&C Generals n'ont aucune utilité en multijoueur, ce ne sont que des reliquats de la campagne solo. Reste que malgré cette somme de défauts qui n'échapperont à aucun vétéran de la stratégie en réseau, le dernier Westwood est quand même bien amusant en multi. D'ailleurs en ce moment, nous y jouons beaucoup plus souvent que WarCraft III, sans vraiment comprendre pourquoi...

Démarrage en fanfare

Comme dans n'importe quel RTS, connaître un démarrage standardisé pour sortir rapidement les premières unités donne un gros avantage. Voici la séquence de départ classique pour chaque camp :

USA
- Construire 2 bulldozers
- Démarrer une centrale
- Faire une caserne avec le second bulldozer
- Construire un bâtiment Supply
- Commencer l'usine d'armement
- Sortir un second et un troisième hélico de ravitaillement dès que possible

Chine
- Construire 2 bulldozers et lancer l'upgrade Radar
- Démarrer une centrale
- Faire une caserne avec le second Bulldozer
- Construire un bâtiment de Supply
- Commencer l'usine d'armement
- Sortir un second camion de ravitaillement dès que possible

GLA
- Construire 2 travailleurs
- Construire une caserne avec le premier travailleur
- Construire un bâtiment de Supply collé au dépôt le plus proche.
- Construire un Arms Dealer et produire un camion-radar dès que possible
- Assigner 3 travailleurs au bâtiment de Supply

C'est la base pour commencer, après libre à vous de choisir une stratégie de rush (dans ce cas-là, oubliez les tourelles en début de partie), d'extension (envoyez tout de suite après un bulldozer sécuriser un autre dépôt de vivres) ou de défense (faites pousser les tourelles un peu partout).

L'attaque nucléaire chinoise : « faute de gameplay » quand on se la mange, « idée géniale » quand on l'envoie sur l'ennemi.



Le camp chinois

La Chine est le côté le plus simple à jouer. Pas besoin d'être un gros génie du micro-management pour écraser gentiment un adversaire moyennement bon. À moins de se faire rusher la gueule dans les premières minutes (ce qui arrive souvent contre le GLA), la stratégie à tenir est assez simple. Dans un premier temps, plantez quelques tourelles pour défendre la base des premières attaques. Les Gatlings sont ultra-efficaces et pourront à elles seules arrêter une petite force d'assaut de début de partie. Ensuite vient la phase où il s'agit d'emmerder l'adversaire tout en construisant un centre de Propagande et en engrangeant le pognon. Avec un aéroport et 4 Migs (ils sont donnés vu le rapport qualité/prix), vous pourrez « tenir » la carte et empêcher l'ennemi de s'approprier trop de dépôts. Notez que l'upgrade Napalm (dispo dans l'usine d'armement) augmentera énormément la puissance de bombardement des Migs. Sortez un Black Lotus dès que possible et rodez autour de la base ennemie pour l'obliger à claquer du fric dans les tourelles de défense. Si l'ennemi est contenu et que la partie commence à durer, c'est pratiquement gagné. Produisez une demi-douzaine de chars Overlord (avec l'upgrade Gatling ou Tower), 2 ou 3 lanceurs de missiles nucléaires, et partez à l'assaut. Les Overlords sont surpuissants, il n'y a absolument aucune unité qui peut leur résister. Si en plus, vous avez aussi un petit missile nucléaire de prêt pour dégager le terrain, c'est bonheur et prospérité assurés jusqu'à la fin de la partie. Bon évidemment, c'est le scénario idéal...



Une fin de partie tranquille : Overlords et tir d'artillerie en simultané



Exemple de déséquilibre flagrant : les Migs chinois sont trop efficaces comparés à leur prix et peuvent tenir tête au camp américain, censé être le plus puissant dans les airs.

CONSEILS EN VRAC

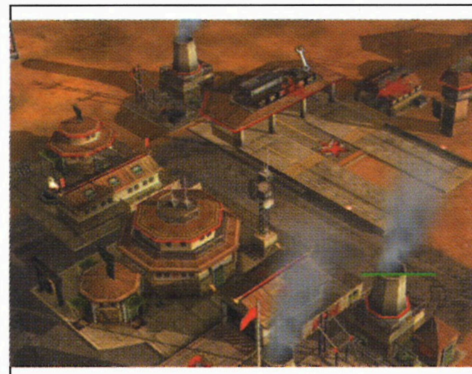
• Contre un adversaire américain, utilisez en permanence vos Migs pour descendre les hélicos de ravitaillement déployés sur les dépôts non défendus, c'est redoutable. Même si les hélicos sont protégés par des tourelles et que vous vous faites descendre un Mig dans l'attaque, les maths sont en votre faveur : vous perdez une unité à 1 000 dollars, l'ennemi en perd une à 1 200 dollars.

• Une combinaison bien vicieuse pour les fins de parties : balancez un missile nucléaire pour détruire les tourelles dans un coin de la base, puis infiltrez juste derrière votre Black Lotus. Quand l'ennemi entend le bip-bip de capture des bâtiments, généralement, il vous insulte avant de se déconnecter.

• Upgrader dès que possible la vitesse des chars Emperor avec l'option disponible dans le silo nucléaire. Sur les grandes cartes, la lenteur des unités chinoises peut être un gros handicap. En fin de partie, vous pouvez revendre votre usine d'armement et la reconstruire plus près de la ligne de front.

• Si vous sentez que la partie s'éternise, vous pouvez produire une demi-douzaine de hackers et leur faire pomper de l'argent. Lorsque tous les dépôts seront épuisés, ça fera la différence.

• Ne gâchez pas un missile nucléaire en le lançant au hasard sur une base. Ça ralentira l'adversaire, mais ça ne l'achèvera pas. La meilleure chose à faire est d'attendre une attaque massive, de fixer quelques secondes toutes les unités adversaires avec une petite attaque, et de leur balancer un missile à ce moment-là. Un Nuke bien placé peut carboniser 20 chars d'assaut d'un coup, et permettre une contre-attaque décisive.



GLA, le camp des braves

Le GLA est mon camp favori, c'est le plus rigolo à jouer, avec les unités les plus originales et les stratégies les plus variées. Le problème du GLA est qu'il manque cruellement de punch offensif. Face à un ennemi qui réussit à grimper son arbre technologique et à sortir des régiments de tanks, la partie est perdue : le GLA ne dispose d'absolument aucune unité qui puisse lutter contre les véhicules blindés. La solution, c'est d'empêcher l'ennemi de se développer en se prenant la tête à micro-manager tout l'éventail d'unités de harcèlement. La tactique classique est l'attaque « hit and run » avec les petits buggys à 900 dollars. Ce sont les unités terrestres les plus rapides du jeu et leurs roquettes sont très efficaces contre les bâtiments. Une escouade de 6 buggys peut détruire un réacteur en quelques secondes et fuir avant que les tanks ennemis ne rappliquent. En parallèle, plantez Jarmen en face de la base ennemie et snipez des véhicules uniquement pour emmerder l'adversaire. Simultanément, montez une petite force d'attaque (quelques scorpions, des marauders, des technicals, des Quad Cannons pour l'anti-aérien avec trois lanceurs SCUD en arrière) et foncez sur la base ennemie dès que possible. Si vous laissez l'adversaire sortir ses tanks lourds ou ses avions, vous avez perdu, le GLA n'est simplement pas équipé pour lutter contre les grosses unités.



Les unités du GLA sont surpuissantes contre l'infanterie, mais en bavent dès qu'il s'agit de détruire des véhicules blindés ou des bâtiments.

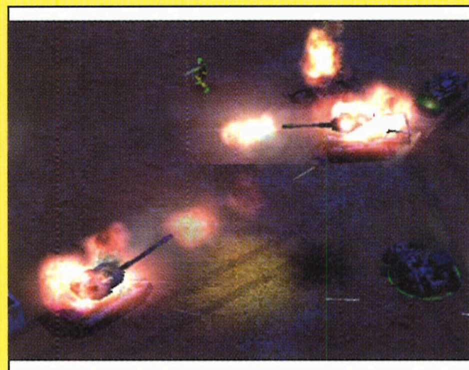
CONSEILS EN VRAC

• Pour vous protéger des unités de sabotage US et chinoises, pas la peine de dépenser une fortune en structures défensives. Produisez plutôt une dizaine de soldats de base (ils ne sont pas chers, 150 dollars) et assignez-leur à chacun une zone de garde (l'icone en forme de bouclier) aux alentours de la base.

• Construisez 2 camions-radars dès que possible, mettez-en un dans votre base, et planquez le second dans un coin de la map. Cela vous évitera de vous retrouver sans minimap au plus mauvais moment.

• Le GLA est handicapé par un temps de construction des unités assez élevé comparé aux autres camps. Pour compenser, vous pouvez construire deux Arms Dealers.

• Contre la Chine qui n'a que des unités plutôt lentes, les lanceurs SCUD peuvent s'utiliser pour monter des attaques rapides contre les bâtiments de Supply éloignés de la base. Prenez-en une poignée, faites-leur lancer un missile chacun (CTRL + bouton droit pour forcer le tir sur une zone non visible) et rapatriez-les rapidement à l'abri.



• Les camions-explosifs sont chers, mais ils peuvent être utiles pour s'ouvrir un chemin dans les défenses d'une base, contre les tourelles. Utilisez-les en ligne plutôt qu'en colonne, cela évite de les voir se faire détruire à la queue leu leu par les Gatlings ennemies.

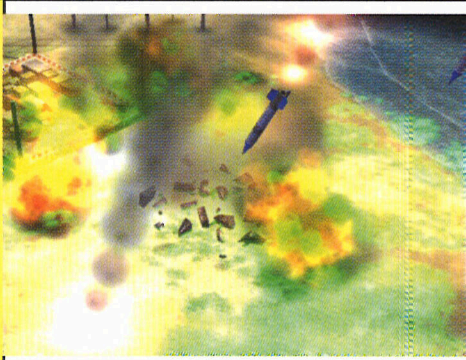
• En tout début de partie, l'attaque de kamikazes est un grand classique. Faites-en au moins une demi-douzaine pour causer de vrais dégâts aux structures ennemies. Visez les réacteurs et les bâtiments de Supply en premier.

• Les foules en colère « Angry mobs » constituent une excellente unité contre tous les types de véhicules, mais il faut être certain de ne pas se faire repérer avant d'attaquer car elles sont très lentes. Contre un bon joueur US ou chinois, les foules se prennent 2 ou 3 bombardements aériens avant même d'atteindre la base.

• À savoir : si vous snipez un bulldozer avec Jarmen et qu'un de vos soldats en prend le contrôle, vous pourrez construire tous les bâtiments du camp adverse. À vous de voir les stratégies que cela permet de monter...

Un patch au secours du GLA

À l'heure où le magazine part à l'impression, le patch 1.5 vient de sortir et semble changer pas mal de choses. Pour corriger les faiblesses du GLA par rapport aux 2 autres camps, il y a eu pas mal de changements : des temps de construction plus courts, des camions-explosifs plus efficaces et surtout des scorpions qui causent nettement plus de dégâts aux tanks adverses.



Il est rare qu'on ait le temps de lancer une tempête de SCUD en multi, mais quand ça arrive, ça fait bien plaisir.

La méthode américaine

Malgré les apparences, les Américains ne sont pas si puissants que ça. Leur grosse force, c'est le renseignement : l'option Drone, à prendre dès le départ, permet de surveiller tous les endroits stratégiques de la carte très rapidement. Et dans un RTS, connaître ce que fait l'adversaire est souvent plus important que la puissance brute des unités. Autre gros avantage : les hélicos de ravitaillement sont tellement rapides qu'il suffit de ne construire qu'un seul bâtiment de Supply. Ça évite de perdre du temps et de l'argent à défendre un dépôt lointain. Sur le papier, les Américains disposent de la meilleure force aérienne, mais ça ne se vérifie pas en pratique. Les avions sont chers et leur rapport efficacité/prix n'est pas au niveau des Migs chinois qui arrivent souvent en surnombre. Le plus simple avec les US est de monter rapidement une force d'assaut en profitant de leurs très bonnes unités de base, c'est-à-dire le tank normal et les humvees.
Avec une poignée de ces unités, vous pouvez très tôt débouler chez l'adversaire et causer pas mal de dégâts. Le temps qu'il se refasse, vous aurez construit un centre stratégique, sorti quelques Tomahawks et vous pourrez alors commencer l'assaut final, sans même attendre les tanks Paladin. C'est la meilleure méthode contre un adversaire chinois, car il faut absolument éviter qu'il ne se développe et atteigne les chars Overlord. Contre le GLA, vous pouvez être plus défensif, surveiller la carte avec les drones et le harceler avec des bombardiers Aurora.

CONSEILS EN VRAC

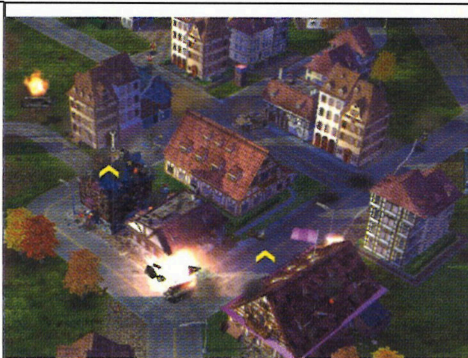
• Certains joueurs américains aiment bien construire d'abord l'aéroport et sortir quelques hélicos d'attaque pour harasser tout de suite l'ennemi. Les hélicos sont efficaces, mais très fragiles, ils sont faits pour attaquer des cibles sans défense. Dès que vous voyez un quelconque lanceur de missiles à l'horizon, fuyez.

• Le Canon à Particule ne justifie ni son prix, ni sa consommation en électricité. Il vaut mieux mettre l'argent dans une escouade de bombardiers Aurora pour faire des frappes suicide sur les armes ultimes des ennemies.

• Le Centre Stratégique dispose d'un canon à moyenne portée qui tirera automatiquement sur les unités dans un rayon d'un demi-écran. En mettant un ou deux drones au-dessus de votre base, vous pourrez repérer les unités cachées genre Black Lotus et laisser ce canon les éliminer.

• Si l'ennemi à la supériorité aérienne, produisez quelques Humvees avec l'upgrade TOW et remplissez-le de soldats lance-missiles. Laissez les avions ennemis approcher et pouf, ils disparaîtront dans un petit nuage de débris fumants.

• S'il y en a parmi vous qui prennent encore du plaisir à rusher, la méthode traditionnelle du camp américain consiste à produire une poignée de marines, à les charger dans un hélico de ravitaillement, et à les déposer juste derrière la base ennemie. Efficacité garantie, mais vous vous ferez sûrement traiter de tous les noms.



Une fonction peu utilisée mais pourtant bien pratique sur les cartes urbaines : l'option « flashbang » des marines qui permet de déloger directement un groupe de soldats d'un bâtiment.

Ressource sur le Net

Le forum officiel, indispensable pour se tenir au courant des dernières stratégies de fourbe : http://message-brd.westwood.ea.com/cgi-bin/boards/gen/ultimatebb.cgi

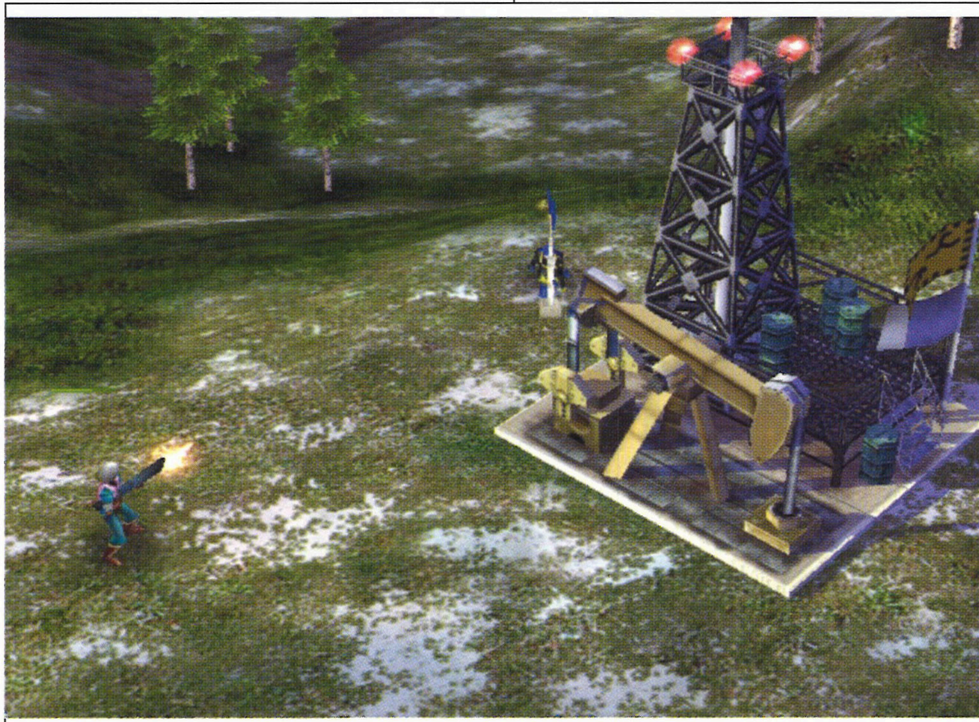
Un site consacré entièrement aux tactiques du GLA : http://ramsrand.tripod.com/cncnla/index.html

Des tonnes de maps dont certaines sont très impressionnantes visuellement : www.cncden.com

Un site d'information sur l'univers C&C qui héberge aussi les premiers mods pour Generals : www.planetcnc.com

En début de partie, vous pouvez sortir très tôt une poignée d'hélicos de combat pour empêcher l'ennemi de prendre d'autres dépôts de vivres.





Stratégies multijoueur

Avant de commencer le match, vous devez déjà avoir une idée de la stratégie à suivre, pour ne pas « partir dans les sens » lors de la partie. Vous pouvez tenter un rush technologique vers une unité particulière, ou bien choisir d'utiliser à fond l'unité héros, ou de faire du 100 % infanterie (si si ça marche), etc. Pour ce petit guide, on va évoquer uniquement la stratégie bateau, classique et sans risques.

LE DÉBUT DE PARTIE Il y a 2 moyens de commencer la partie : offensif ou défensif. L'offensif, c'est le rush. On a beau dire que c'est de l'anti-jeu, tant que ce n'est pas interdit par les règles officielles, il faut savoir ce que c'est. Le rush dans C&C Generals se fait principalement avec l'infanterie, car les unités mécanisées mettent un bon moment à apparaître. La méthode est simple : dès que vous avez une caserne, vous sortez 8 bonshommes et vous foncez sur l'ennemi. Pendant qu'ils approchent de la base adverse, vous pouvez développer l'upgrade « Capture ». Une fois dans la base, utilisez 2 ou 3 soldats pour capturer simultanément plusieurs bâtiments, et ordonnez aux autres de les protéger. Normalement, l'adversaire devrait paniquer. S'il perd sa caserne en début de partie, le match est pratiquement terminé. Le moyen classique de contrer un rush, si vous choisissez de démarrer plutôt défensif, est de construire une tourelle au milieu de la base. La Chine dispose d'un bon avantage avec sa Gatling, de loin la plus puissantes des structures défensives. Dans tous les cas, il faut impérativement sortir au moins 5 ou 6 soldats dès que la caserne est terminée, pour être paré à toute éventualité.

LA FORCE D'ATTAQUE CLASSIQUE Pour créer un groupe d'unités susceptible de battre l'ennemi, la technique utilisée est très proche de celle de WarCraft III

Une partie chez les cons

On nous pose souvent la question. Pour répondre court, oui, nous jouons en réseau à C&C. Le problème, c'est que plus on joue, plus le jeu nous énerve, et plus on a envie de jouer. Quoi qu'il en soit, c'est toujours la même histoire et ça ressemble un peu à ça.

En général, ça commence par Captain Ta Race qui, après avoir passé sa journée à jouer au Backgammon sur le Net, demande innocemment : « Bon les gars, un p'tit Command là ? ». Fishbone fait immédiatement son blasé, prétextant qu'il a « un texte à relire ». Gana et Casque Noir lancent directement le jeu, tandis que Monsieur Pomme de Terre, après avoir essayé mentalement de résister pendant 4 bonnes secondes en pensant à ces 12 pages de retard, accepte finalement de jouer. Évidemment, personne ne veut se mettre avec Gana parce que c'est une truffe, mais après un petit quart d'heure de négociation, on trouve un pigeon pour lui servir d'équipier. Passons les traditionnelles insultes d'avant-match (des variantes autour de « ta biiip elle biiip des kilomètres de biiip »), la partie commence : Casque et Ta Race, tous deux avec la Chine, affrontent Gana et Pomme de Terre qui ont pris respectivement les USA et le GLA. Cinquante-quatre secondes après le début du match, Pomme de Terre abandonne suite à un rush de Captain Ta Race qui a capturé tous ses bâtiments. Dépité, il fait quelques commentaires sur le « gameplay foireux » du jeu avant de retourner suer devant son traitement de texte. Captain Ta Race sort 2 tanks Dragon et file directement dans la base de Gana, le sourire aux lèvres. Gana contient l'attaque avec ses tourelles Patriots et entreprend de capturer la raffinerie au centre de la carte. On insulte les mères, on s'envoie des canettes de Coca à la gueule, le match semble serré. Gana crache des unités à la chaîne tandis que Captain construit 3 silos nucléaires simultanément, avec l'intime conviction d'être un grand stratège. Avant que le premier ne puisse sortir de terre, Il est rasé par 6 lanceurs de Tomahawk protégés par une petite escouade de tanks. Là-dessus, alors qu'on ne l'avait ni vu ni entendu depuis 20 minutes, Casque Noir sort de sa base chinoise avec 80 chars Empereur upgradés à fond. Voyant ça, Gana se déconnecte et accuse Pomme de Terre d'avoir « baissé les bras trop tôt alors qu'on pouvait gagner ». Captain Ta Race, à qui il ne reste plus que 2 soldats estropiés, un tank en flammes et une caserne à moitié détruite déclare triomphalement : « On vous l'a mis profond hein ! » S'ensuit alors un concours de mauvaise foi de part et d'autre du bureau, au milieu de discussions stratégiques d'une bêtise affligeante. Voilà, une journée de travail bien remplie s'achève à la rédaction.

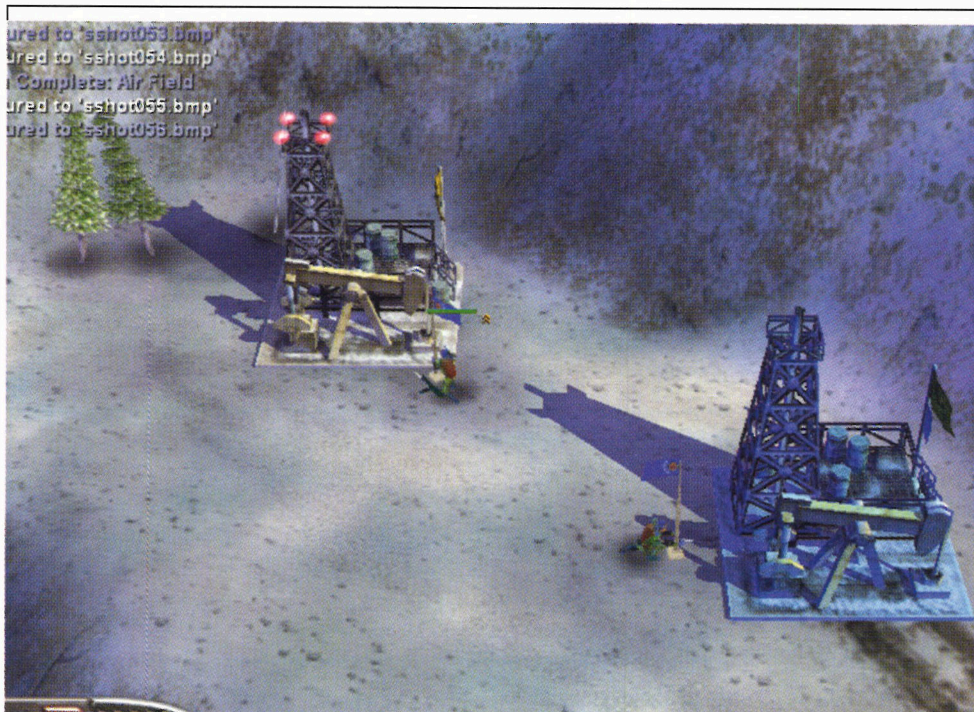


Une attaque bien menée : les tanks fixent les unités ennemies tandis qu'elles se font pilonnées par les lance-missiles à l'arrière.





Avec les US, il est intéressant de construire une base très condensée afin que le canon du Centre Stratégique puisse complètement la couvrir.



S'il y a des puits de pétrole sur la carte, l'upgrade « Capture » des soldats doit être développée dès les premières minutes de jeu.

(le « meatshield » protégeant les spellcasters pour ceux qui connaissent...). L'idée est de produire des véhicules blindés qui seront en première ligne pour servir de protection aux différents lanceurs de missiles, plus puissants mais nettement plus fragiles (Tomahawk américain, SCUD du GLA et Artillerie nucléaire chinoise). Un exemple de combinaison standard : 4 Crusaders américains, 2 Humvees et 2 Paladins servant à protéger un groupe de 4 Tomahawks. Malgré son apparente infériorité, un tel groupe peut massacrer sans problèmes 12 Overlords chinois si l'adversaire ne sait pas les micro-manager.
Il existe bien sûr plusieurs moyens pour contrer cette tactique. Le premier est d'avancer les unités jusqu'à ce qu'elles se retrouvent au milieu de la ligne de chars de l'adversaire. Les missiles faisant des dégâts sur une large zone, ils infligeront autant de dommages aux unités ennemies qu'aux vôtres. Le second est de garder 2 ou 3 unités rapides en retrait du groupe principal (les buggys du GLA par exemple, ou les hélicos américains) et de les utiliser pour contourner le mur d'unités adverses. Sans protection, les lance-missiles se font détruire en 2 ou 3 coups de canon.

LES PARTIES QUI S'ÉTERNISENT

Sur certaines cartes un poil trop grandes, il arrive que les adversaires se neutralisent pendant 20 ou 25 minutes sans réussir à décider du sort de la partie. C'est à ce moment-là que les bâtiments spéciaux (silos nucléaires, SCUD et Canon à particules) et les différentes upgrades des généraux peuvent faire la différence. Pour les upgrades, il faut faire dans l'offensif, je vous conseillerais la progression suivante :

- Chine : Canon nucléaire, Inferno puis Barrage d'Artillerie
- USA : Drone, Tank Paladins puis Attaque d'A10 jusqu'au niveau maximum.

Pour les upgrades, tout ce qui est offensif est conseillé. Les upgrades de réparation automatique ou de vol d'argent ne sont pas franchement utiles.





Les unités « héros » du jeu comme le Colonel Burton américain ou le Black Lotus chinois peuvent faire des ravages, à condition de passer pas mal de temps à les micro-manager.

- GLA : SCUD, Tank Marauder puis Embuscade Rebelle jusqu'au niveau maximum.

Évidemment, dès que vous aurez accès aux upgrades ultimes (EMP chinoise, Napalm américain et Anthrax du GLA), prenez-les en priorité. Concernant les armes lancées depuis les bases, il est très important de ne pas les jeter au hasard sur l'ennemi, elles sont trop précieuses. Les missiles nucléaires chinois et les SCUD du GLA s'utilisent de manière optimale sur les concentrations de troupes adverses. Exemple : vous tombez face à 15 chars lourds et vous êtes en infériorité numérique. Plutôt que de fuir, restez en place pour fixer ces chars, et balancez-leur un missile nucléaire. Si les tanks sont bien groupés, ce sera le carnage, vous n'aurez plus qu'à foncer dans la base ennemie avec le reste de votre armée pour finir le boulot. Ça ne marche pas avec le Canon à Particules américain, beaucoup trop lent et pas assez puissant. Pour cette arme, la meilleure solution consiste à cibler un bâtiment ennemi peu solide (réacteur, tourelle, bâtiment de Supply) et à laisser le rayon le détruire lentement.

ON SE DEMANDAIT SI UN JEU SERAIT UN JOUR CAPABLE DE DÉTRÔNER COUNTER-STIKE. BATTLEFIELD S'AVÈRE DÉCIDÉMENT BIEN PARTI AVEC UNE PLÉTHORE DE MODS DONT SECRET WEAPONS OF WWII.



Une aile volante ricaine poursuivie par un missile sol-air.

BattleField 1942

Secret Weapons of WWII

BOB ARCTOR

L'année passée et la précédente ont vu de nombreux jeux avec un mode multijoueur de qualité faire leur apparition au top 10. Bien peu d'entre eux continuent à avoir autant de succès que BattleField 1942. L'engouement du public pour le titre de Digital Illusions ne s'est jamais démenti jusqu'ici. Preuve en sont les nombreuses maps et add-on non officiels conçus pour ce dernier malgré des aides au développement pour le moins invisibles. Après Road to Rome, EA a bien pigé quelle manne financière se dissimulait derrière ce jeu. Aussi, comme on pouvait le penser, ils ne se sont pas fait attendre pour annoncer une deuxième extension au nom enchanteur de Secret Weapons of WWII. Si on pense immédiatement à l'antique simulation de vol de chez LucasArt, ce n'est pas tout à fait à tort : l'add-on contiendra, entre autres surprises, des prototypes d'avions délirants qui ne sont jamais sortis des usines du IIIe Reich. Parmi ceux-ci, on admirera en vol le célèbre Goblin allemand, l'avion fusée Natter, ainsi que le Jetpatk tout droit tiré du film Rockeeter. Côté américain, notons l'apparition du transport de troupes (et de parachutistes) C-47 à l'intérieur duquel il sera possible d'apercevoir les autres joueurs embarqués avec nous. Il sera d'ailleurs prévu que l'on puisse se servir de cet avion comme Spawn point, pour peu qu'il ne soit pas abattu. Mais l'aviation n'est pas tout et les armes secrètes ou non que l'extension va nous apporter sont aussi terrestres.



Le fameux Sturmtiger qui va faire des ravages dans les rangs adverses.



Ainsi les GI biclassés ninjas seront ravis d'apprendre que les couteaux de lancer rejoindront leur arsenal. Pour les plus nostalgiques d'entre nous, l'armurerie s'enrichira de lance-grenades Mauser, de mitrailleuses Bren et d'un fusil à pompe à répétition.

NOUVEAUX SCÉNARIOS À GOGO

On saluera également la venue du tank Sherman avec un lance-roquettes Calliope monté en tourelle ainsi que du T95 - T28 qu'on définit comme un « char super-lourd ». Face à lui, les Allemands, qui sont connus pour être des gens « modérés », opposeront un Sturmtiger qui est en réalité un char Tigre sur lequel est fixé un canon de destroyer.

Les soldats allemands les plus farceurs tenteront de descendre les appareils ennemis à coup de missiles guidés Wasserfall. À l'instar du dernier add-on, on verra 8 nouveaux scénarios pour le jeu faire leur apparition ici. Au nombre de ceux-ci, il y a, entre autres, la cachette secrète de Hitler (au fond du placard de la cuisine, juste derrière les torchons), une usine de construction de V2, la ville de Prague et la très bucolique et glacée campagne norvégienne. Une petite nouveauté du côté des maps : celles-ci seront déclinées dans des environnements (jour, nuit, saison) divers. Un nouveau type de gameplay à base de prises d'objectifs viendra enrichir les 3 modes qui existent actuellement. Ce système semble un peu similaire au jeu multi d'IGI2 puisqu'il faudra, pour gagner une bataille, s'attaquer à plusieurs buts (saboter des installations, éliminer des personnes, etc.).

Côté troupes, on annonce l'apparition de commandos britanniques et des corps d'élite allemands.

LA MACHINE DE JEUX LA PLUS RAPIDE DE LA PLANÈTE EST ARRIVÉE!

"Où est-ce qu'ils ont planqué la nitro ?"

-GEN4





AREA-51™ DESKTOP GAMING

Processeur Intel® Pentium® 4 avec technologie HT à 3.0GHz
800 FSB et 512KB mémoire cache ATC
Système Heatsink-Refroidissement haute performance
Carte mère à base de Chipset Intel® i875
512MB PC-3200 DDR SDRAM
Lecteur de disquettes 1,44MB-Noir
Disque dur 120GB 7200RPM Ultra ATA100
ATI® RADEON™ 9800 PRO 128MB DDR
AlienAdrénaline: Optimiseur de Performance Vidéo
AlienIce: Système exclusif de refroidissement Vidéo
Carte son Sound Blaster® Audigy 2™ 6.1
Lecteur DVD-ROM 16x/48x-Noir
Lecteur CD-RW 52x/24x/52x-Noir
Châssis Black Dragon Full- ATX Alimentation 420W
Clavier Logitech® Internet-Noir
Souris Microsoft IntelliMouse Explorer USB 3.0-Noire
Adaptateur Ethernet 10/100Mb
Microsoft® Windows® XP Edition familiale
1-An Support technique gratuit 24h/24-7j/7
AlienAutopsy: Système automatisé de support technique
Manuel d'instructions personnalisé
Tee-shirt Alienware® gratuit
Tapis de souris Alienware® gratuit
Configuration optimisée pour des hautes performances

2 699,00 €TTC



AREA-51m™ MOBILE GAMING

Processeur Intel® Pentium® 4 à 3.06GHz
533 FSB et 512KB mémoire cache ATC
Système Heatsink-Refroidissement haute performance avec Arctic Silver III
Carte mère Intel® 845MP+ ICH3M Chipset
512MB PC-2100 DDR SDRAM
Châssis exclusif Majestic Blue métallisé
Disque dur 60GB 5400RPM Ultra ATA100
15" UltraXGA+ TFT Active Matrix LCD améliorée
ATI® Mobility RADEON™ 9000 PRO 128MB DDR
AlienAdrénaline: Optimiseur de Performance Vidéo
Lecteur de disquettes amovible 3,5"/1,44MB
Lecteur CD-RW 24x/10x/24x /DVD 8x amovible
Carte son Sound Blaster® PRO compatible avec Wavetable
Surround Sound 5.1 3D avec S/PDIF output digital
Quatre ports USB 2.0 et un port IEEE 1394
Slots type II PCMCIA et Interface rapide IR
TSF intégrée 802.11a+b Carte Mini-PCI
Carte modem 56k et Carte réseau Ethernet Lan 10/100
Microsoft® Windows® XP Edition familiale
1-An Support technique gratuit 24h/24-7j/7
AlienAutopsy: Système automatisé de support technique
Manuel d'instructions personnalisé
Tee-shirt Alienware® gratuit
Tapis de souris Alienware® gratuit
Configuration optimisée pour des hautes performances

3 399,00 €TTC



Choisissez votre
couleur métallique préférée!

LA DIFFÉRENCE ALIENWARE®

Les systèmes Alienware® sont des produits exceptionnels, dessinés pour les utilisateurs les plus exigeants. Tous les systèmes sont exclusivement construits avec les composants de la plus haute qualité et sont disponibles dans les couleurs métalliques de votre choix. Le support client comprend une hotline disponible 24h/24-7j/7 et vous pouvez mettre à jour les composants à prix coûtant. Découvrez la meilleure expérience de jeux au monde!

Alienware® recommande l'utilisation de Microsoft® Windows® XP.

ALIENWARE®

Configurez la machine de vos rêves au: **WWW.ALIENWARE.COM/FR**
Pour plus d'information, appelez le: **08 05 11 37 01 (appel gratuit)**
Appel hors de France: **+353 902 56500**

Les prix, les configurations et la disponibilité sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable. *Prix du moniteur et des enceintes non compris. Le prix de vente ne comprend pas les frais de livraison. Alienware décline toute responsabilité en cas d'erreurs typographiques. Les photos ne sont pas contractuelles. Pour plus d'information concernant la garantie et le support technique, visitez le site www.alienware.com/fr. Pour les disques durs 1 GB signifie 1 milliard de bytes, la capacité accessible varie selon la configuration. Pour les lecteurs/graveurs CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW et DVD+RW/+R, la vitesse de transfert des données peut varier et les disques créés avec ces graveurs peuvent ne pas être compatibles avec d'autres lecteurs ou systèmes. Pour les cartes modems et network, la vitesse maximale de transfert des données peut varier. Les récompenses mentionnées ne concernent pas un système ou une configuration spécifique. Les logos Intel, Intel Inside et Pentium sont des marques déposées par la corporation Intel. Tant les marques déposées que les autres marques sont propriété exclusive de leur propriétaires respectifs. Le design du boîtier actuel peut être changé sans avis préalable.

Live for Speed

BOB ARCTOR

Genre : Course automobile
éditeur : Indépendant - Développeur : Indépendant
Sortie :Disponbile

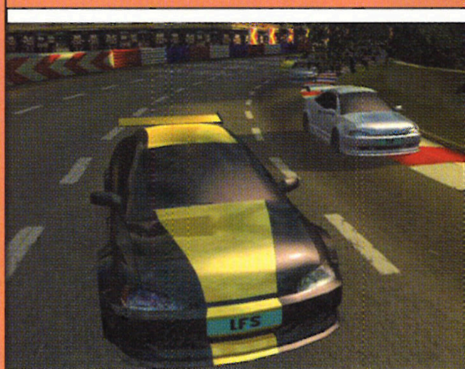
La dernière fois que j'ai pris le volant d'une bagnole sur PC, c'était dans Porsche Challenge, ainsi que dans les autres NFS. Sur console par contre, j'ai toujours été un fana de Grand Tourismo où j'ai échoué, permis après permis, sans doute en m'obstinant à conduire des bagnoles japonaises ou peut-être aussi parce que je suis un gros nul. Du coup, Live for Speed m'était a priori destiné.



Son but, au terme de son développement, est d'offrir un GT sur nos bécanes. Son développeur est le fait d'une équipe minuscule composée de 3 personnes, rien d'étonnant donc à ce que les voitures qu'on peut y trouver ne soient pas des véhicules de marque. LFS est actuellement en plein milieu de développement. Mais cela fait déjà un certain temps qu'une démo est disponible sur le Net et qu'elle a déjà réussi à rassembler autour d'elle des milliers de joueurs qui sont d'ores et déjà devenus accros. Pour 40 petits megas seulement, on peut downloader ce qui ressemble plus à un coup de maître qu'à une simple démonstration technologique. C'est d'autant plus vrai que même si on n'y trouve qu'un nombre de voitures limité (3) et un seul circuit (en plus d'un skid pad où tester sa bagnole en toute sécurité), on peut déjà y jouer via le Net sur l'un des nombreux serveurs dédiés. On débloquera les véhicules et leurs options en remportant des points pendant les courses.

Le syndrome Freelancer a encore frappé pourrait-on dire puisque si l'on ne possède pas de volant, la caisse se pilotera à la souris. Si on aurait pu décrier au départ l'utilisation de ce périphérique, qui n'a pas gagné ses lettres de noblesse pendant les 24 heures du Mans, on se ravise vite en découvrant que son utilisation est non seulement naturelle mais aussi très précise. Accélérateur et freins sont bien entendu collés sur les 2 boutons et le résultat est bien meilleur qu'avec un joystick. Il ne manque rien à cette demo : des replays comparables à ceux de ces aînés et des pages de configuration de voitures (bien moins graphiques que dans GT) qui laissent apercevoir le nombre impressionnant de paramètres pris en compte. Pour s'en donner une meilleure idée et mieux visualiser le réalisme de LFS, on pourra pendant une course afficher uniquement le châssis de la bagnole où se matérialisent en temps réel les forces qui agissent sur chacune des roues.

La conduite, selon des gens plus connaisseurs que moi, n'a rien à envier à celle des meilleurs jeux du genre. Le comportement de la voiture est modelé sur un nombre important de variables physiques allant du type de pneu jusqu'au vent soufflant sur le circuit. Côté graphismes, rien à redire ou presque : c'est du bon. On y trouve quelques effets de fumée assez simples, des réflexions sur les parties métalliques et un circuit bien loin d'être laid. Chose étonnante pour une si petite équipe de programmeurs, une vue à la première personne a été incluse et est totalement en 3D, du mouvements de la tête du pilote jusqu'au tableau de bord. De l'extérieur, la voiture bouge bien même si ses roues donnent l'illusion de ne pas coller au bitume. Les chocs et crashs sont tout aussi réalistes que le reste.



Le download et la page officielle sont ici : http://lfs.racesimcentral.com/. Pour jouer online, ne pas oublier de prendre le dernier patch qui se downloade séparément (635 k). Les IP des serveurs figurent sur cette même page, en bas.



SW Galaxies

BOB ARCTOR

Une dixième planète

A une époque où on croyait tout savoir, LucasArts et Sony Online créent la surprise en levant le voile sur une nouvelle planète, la dixième, que l'on pourra explorer dans les premières heures du lancement de Star Wars Galaxies. Celle-ci se nomme Dantooine et un communiqué de presse nous fait un bref historique de ce monde pour ceux qui ne sont pas des gros nerds de base. Servant il y a quelques années encore comme base principale des rebelles, la petite communauté de Dantooine s'est spécialisée dans la chasse aux Dantari, des indigènes primitifs qui pullulent sur la planète. Entre autres activités, les aventuriers pourront y rencontrer des contrebandiers ainsi qu'une nature sauvage qui fera le bonheur des chasseurs et des botanistes. Sans vouloir faire la pute, en matant les screenshots, je trouve que ça ressemble au Finistère, et plus particulièrement au village de Plouharnec avec quelques walkers impériaux en plus. Pour mémoire, c'est dans le premier Star Wars que ce vieux tas de princesse Leia a mentionné Dantooine. Mais si, euh vous savez... à un moment elle dit ça, bon pas super-fort d'accord. Et voilà quelques chiffres provenant de SOE et de Lucas pour vous faire plaisir : pour le moment le jeu démarre en petit comité puisque seules 475 000 personnes ont daigné s'enregistrer avec une hausse de près de 20 % depuis décembre dernier.



Bigoudens en transhumance.

joystick et



vous offrent, pour 1 heure de jeu achetée,

2 HEURES DE JEU EN RÉSEAU

GRATUITES, dans les salles adhérentes ci-dessous, sauf mercredi et samedi

SALLES	ADRESSE	CP	VILLE
GENERATION DOOM	Rue Fraçcis Piétri	20000	AJACCIO
AMBIANCES MULTIMEDIA	10 rue Bodiniers	49100	ANGERS
ABSOLUTE COMPUTER	2 bis rue des Prés St Jean	30100	ALES
CYBER CLUB	163 rue Carreterie	84000	AVIGNON
SERIAL PLAYER	Rue as de carreau	90000	BELFORT
CYBERIA	7 rue Solférino	34500	BEZIERS
CYBER STATION	23 cours Pasteur	33000	BORDEAUX
ACCESCIBLES	31 rue Clémenceau	29200	BREST
LAN CAMPUS	44 avenue de la Libération	14000	CAEN
ALERTE ROUGE	73 rue de Verdun	11100	CARCASSONNE
CYBERNET.COM	13 avenue Albert 1er	81100	CASTRES
VISIO 2	14 avenue des Paulines	63000	CLERMONT FERRAND
INTERACTIVE	23 rue Auguste Romagné	78700	CONFLANS STE HONORINE
L'AUTRE MONDE	4 rue Jean Jacques Rousseau	38000	GRENOBLE
CYBER METRO	19, 21 cours de la République	76400	LE HAVRE
TENDANCE WEB	5 boulevard Victor Hugo	87000	LIMOGES
NO WORK TECH	5 Place de la Libération	56100	LORIENT
CYBERNEF	10 rue d'Aguesseau	69007	LYON
LE QG	57 rue des Broteaux	69006	LYON
MAGIC CAFE	20 rue du Docteur Escat	13006	MARSEILLE
NETFIGTHERS	217 rue St Pierre	13005	MARSEILLE
NETFIGTHERS	8 rue du Bosquet	13004	MARSEILLE
EXCESSIVE GAMES	6 rue Boulevard Richaud	13500	MARTIGUES
DIMENSION 4	11 rue des Balances	34000	MONTPELLIER
LE METROPOLITAIN	12 rue Mazagran	54000	NANCY
VERSUS	60 rue Droite	11100	NARBONNE
CLIQUE ET CROQUE	17 rue de Russie	6000	NICE
NET GAMES	Place de la Maison Carrée	30000	NIMES
PLANET CAFE	18 rue du Plateau	75019	PARIS
TETRANET	129 rue de la Pompe	75016	PARIS
TETRANET	17 rue Soufflot	75005	PARIS
NET AND GAMES	45 bis avenue du Général de Gaulle	66000	PERPIGNAN
ADN GAMES	42 rue Magenta	86000	POITIERS
CLIQUE ET CROQUE	27 rue de Vesles	51000	REIMS
AROBACE	11 rue Poullain Duparc	35000	RENNES
PLACE NET	37 rue de la République	76000	ROUEN
CYBERMANIAK	2 rue Sarreguemines	67000	STRASBOURG
CYBER ESPACE	61 rue de Marquetas	83000	TOULON
CYBER ESPACE	4 Place du Marché	42300	ROANNES

ASJR

2 HEURES DE JEU EN RÉSEAU
GRATUITES, pour 1 heure de jeu achetée, sauf mercredi et samedi

joystick



L'Association des Salles de Jeux en Réseau

Pour bénéficier de cette offre, présentez ce bon rempli

J148

Nom ______________________

Prénom ______________________

Adresse ______________________

______________ Code postal |_|_|_|_|_|

Ville ______________________

Date de naissance |_|_| |_|_| |_|_|

e-mail ______________________

Offre valable du 1er au 31 mai 2003

(Ce bon ne peut être photocopié ou reproduit sur papier libre)



WWII Online : la boucherie continue

BOB ARCTOR

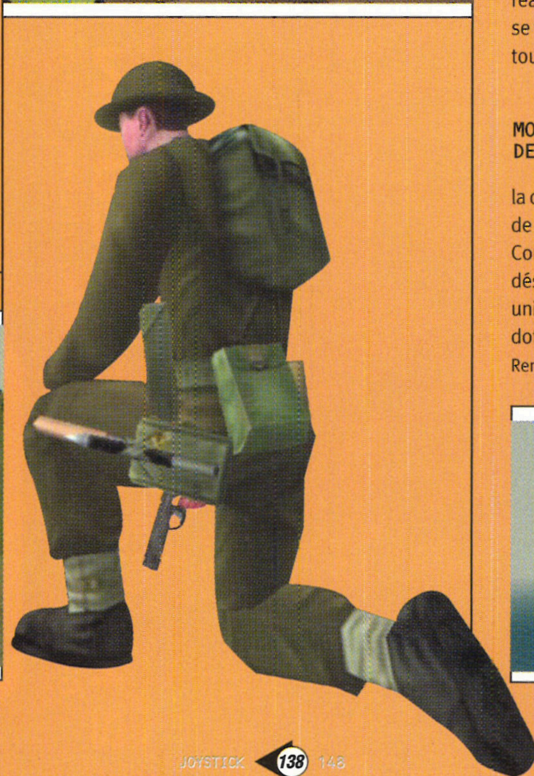
QUELQUES MOIS APRÈS NOS PREMIÈRES INCURSIONS DANS LE MONDE DE WWII ONLINE, NOUS VOULIONS VOUS TENIR AU COURANT DES NOMBREUSES AMÉLIORATIONS QUI ONT ÉTÉ APPORTÉES AU SEUL JEU MASSIVEMENT MULTI-JOUEUR AYANT POUR CADRE UNE GUERRE MONDIALE. POUR CEUX QUI N'AVAIENT PAS SUIVI LA GRANDE SAGA DES UPGRADES SORTIES, SACHEZ QUE CE MOIS-CI A VU UNE AMÉLIORATION MAJEURE, AVEC LA VERSION 1.80 QUI A ÉTÉ MISE EN DISPONIBILITÉ (« EN DOTATION » QU'ON DIT DANS L'ARMÉE).

Le premier changement est une possibilité de mise à jour de la carte bien plus simple qui permettra dans un proche futur de lancer des upgrades dynamiques. La version 1.80 introduit le nouveau set « 1941 » des véhicules. Parmi ceux ci, on trouvera un panzer IIIH, un Spitfire Vb, le Crusader MkII (A15), et le terrifiant BF-109F4.



LES PAYSAGES

Au niveau du terrain, on distingue quelques changements, avec notamment de nouvelles casernes pour l'infanterie. Pour diversifier encore plus le relief actuel, les développeurs ont introduit des petites buttes, des collines qui viennent désormais s'ajouter au paysage.
Mieux encore, on découvre que les anciennes rangées d'arbres façon diorama ont été modélisées en 3D. La couche alpha des feuillages a été revue de façon à offrir un tir plus réaliste lorsqu'on fait feu au travers.
L'une des plus grosses avancées graphiques concerne l'infanterie. Les personnages sont bien mieux animés grâce à des nouveaux squelettes et des transitions plus naturelles entre les différentes postures. On découvre aussi de nouvelles animations lorsqu'on les voit courir, ramper, demeurer immobile, ou même mourir. On trouvera aussi un niveau de détail supplémentaire pour les soldats. Leurs visages ont aussi été totalement liftés et ils peuvent enfin quitter leur posture en mettant l'arme au repos.





PLUS CLAIR

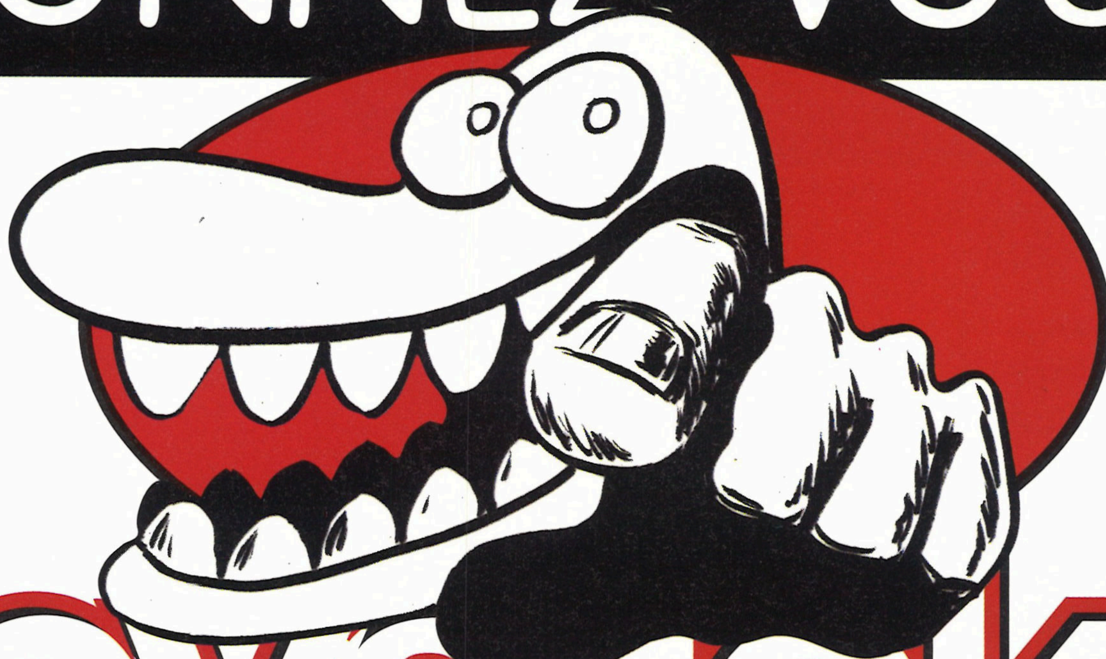
L'I.A. défensive des villes et des bases a été revue elle aussi. Les mitrailleuses pourront faire feu plus efficacement sur les avions passant directement au-dessus d'elles. Et quant aux canons antitanks contrôlés par l'ordinateur, ils voient leur portée largement décrue (de moitié) pour coller au réalisme historique, ce qui permettra des attaques plus rapides. L'interface était un gros point faible de WWII Online à cause d'une certaine confusion et d'options redondantes. Elle a aussi été corrigée dans cette nouvelle version. Les véhicules disponibles dans les spawn lists sont plus complèts de façon à ce que le joueur puisse mieux gérer la logistique. Un débriefing offre aussi plus de clarté sur l'endroit où les véhicules se trouvent et sur la présence d'un véhicule qui lui a été réservé. En rentrant l'un d'entre eux dans une base de même nationalité que le soldat, ce dernier sera réaffecté automatiquement à cet endroit et son véhicule se verra mis de côté pendant 6 minutes s'il désire toutefois le conserver.

MODERNISATION DE L'ARMÉE

Les aviateurs trouveront une nouvelle commande leur permettant de régler la convergence des armes des ailes. Celle-ci pourra aller de 150 à 800 m, pour les excellents tireurs. Consécutivement à la période, le Spitfire V passe désormais en véhicule rare et le Spitfire I est convertit en unité normale. Les forces aériennes françaises se verront dotées du Hurricane Ia, généreusement offert par la RAF.
Remerciements à Sebastien Pacetti.



ABONNEZ-VOUS !



joystick

Pour 3,63€ au lieu de ~~5,90€~~*

1 an/11 nos

39,90€

au lieu de ~~64,90€~~*



CHAQUE MOIS 1 MAGAZINE
+ 2 CD-ROM PC + 1 BOOKLET SOLUCES

BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 nos) pour **39,90€** au lieu de ~~64,90€~~*, soit **25 €** d'économie, soit 4 numéros gratuits.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Carte bancaire ☐ Chèque bancaire

n° : ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵

Date d'expiration : ⎵⎵ ⎵⎵

Signature obligatoire :

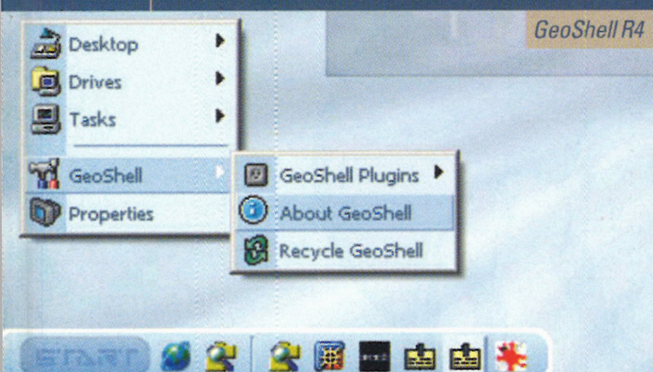
Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : ⎵⎵⎵⎵⎵
Ville : ....
Date de naissance : ⎵⎵ ⎵⎵ ⎵⎵
e-mail : ....
Téléphone : ....

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 31 décembre 2003. Pour l'étranger, nous consulter : 01 55 63 41 15 ou par e-mail : abonnementsjoystick@hfp.fr.
*Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

ST513

Des Utilitaires à la

PAR BOB ARCTOR ET ACKBOO



GeoShell R4

Vous vous appelez Robert, vous êtes installateur de chaudières, vous habitez un F2 dans la banlieue de Montargis. Votre femme, qui a pris 67 kg depuis votre mariage, vous prépare une blanquette de truie à la cuisine, tandis que vous regardez Stade 2 d'un œil morne. Et là, vous vous demandez : comment faire pour oublier la monotonie de cette vie ratée ? La réponse : installez tous les utilitaires dont on vous parle dans cette rubrique, puis gavez-vous d'antidépresseurs. Et hop, la vie vous sourit !

GeoShell R4

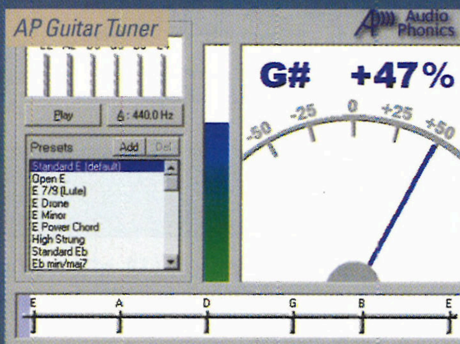
GeoShell est un « shell alternatif » façon Object Desktop ou Litestep. Nous vous en avions déjà parlé dans un vieux numéro de Joystick, il y a eu énormément de changements depuis. Après une grosse année sabbatique, les programmeurs de cet excellent freeware se sont remis au boulot et viennent de sortir une nouvelle version, baptisée R4. L'aspect de cette interface est toujours aussi minimaliste, elle conviendra parfaitement à ceux qui veulent un bureau bien clean, sans animations d'icones qui pompent 40 Mo de RAM ou de grosses skins tape-à-l'œil. Pour l'instant, la configuration se fait toujours à la barbare, c'est-à-dire qu'il faut aller modifier la base de registre à la main pour changer pas mal de paramètres, mais une fois bien réglé, GeoShell est un vrai plaisir à utiliser au quotidien.
www.geoshell.com

AP Guitar Tuner

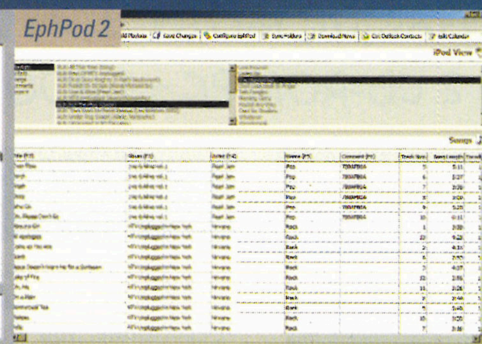
Il y a ceux qui se servent de la tonalité du téléphone, il y a ceux qui font ça à l'instinct en étant persuadés d'avoir l'oreille absolue (oh les cons) et il y a ceux, comme Fishbone, qui ne le font pas du tout parce qu'ils veulent « transcender les harmonies et sortir du carcan pentatonique qui bride la créativité musicale ». Accorder une guitare, c'est pénible, mais grâce à la magie de l'informatique, ça peut se faire en 20 secondes montre en main. AP Guitar Tuner est un freeware qui m'a changé la vie. On branche un micro, on lance le soft et on accorde chaque corde en suivant la petite aiguille. L'avantage, c'est que AP Guitar Tuner est très précis (on peut facilement accorder une guitare avec moins de 2 % de marge d'erreur) et qu'il est beaucoup plus souple à utiliser que ces petits accordeurs électroniques qu'on vous vend une fortune dans les magasins de musique. En plus, il dispose d'une énorme librairie de préréglages qui permet de s'accorder en « E Power Chord », mi mineur standard, « D Open Chord », etc.
www.bigrockeng.com/apgt.html

EphPod 2

Comme tous les jeunes hommes de bonne famille disposant d'un revenu mensuel supérieur à la moyenne, vous vous êtes payé un de ces mer-



AP Guitar Tuner


EphPod 2

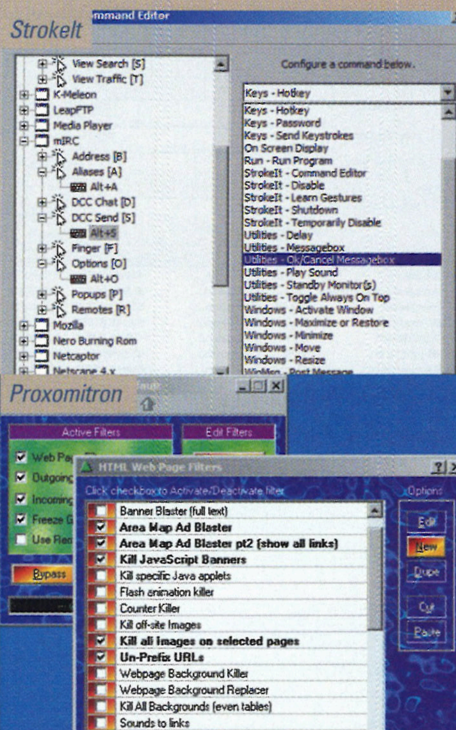
utilitaires

MODE

veilleux iPod. Attention malheureux, n'installez pas le CD fourni avec ! Il vous collera des drivers inutiles et cette affreuse bouse de Music Match Juke Box, le soft « officiel » de Apple pour transférer les morceaux MP3 depuis le PC vers l'iPod. À la place, sachez qu'il existe un excellent freeware qui fait tout-pareil-en-mieux : le trop peu connu EphPod. Il sait importer directement des playlists Winamp, il gère les tags, le classement par album, par artiste ou par style et permet aussi de profiter des fonctions spéciales comme le carnet d'adresses. Il peut même vous transférer des news, la météo ou des ebooks entiers sur le disque dur de la bête. Non vraiment, c'est LE seul et unique programme à installer pour gérer l'iPod.
www.ephpod.com

StrokeIt

Vous vous souvenez de Sensiva ? C'était un petit soft qui permettait de lancer des programmes ou des commandes en faisant des mouvements de souris. On a trouvé mieux : StrokeIt. Il est plus léger (200 ko en RAM), plus simple à utiliser tout en étant plus puissant. De base, il s'installe avec des tonnes de commandes par défaut pour les applications les plus courantes comme Internet Explorer, mIRC, Outlook, Photoshop… Exemple, dans Netcaptor, vous faites juste un trait horizontal vers la gauche pour faire « Back », et vers la droite pour faire un « Forward ». En dessinant un N dans Word, vous ouvrez un nouveau fichier. En faisant un F sur le Media Player, vous passez en Fullscreen. Évidemment, on peut aussi créer ses propres « gestures » et ses commandes. Les feignasses seront enthousiasmées, même plus besoin de faire l'effort d'atteindre un bouton avec le curseur. On s'y habitue vite, d'autant que la reconnaissance des formes est très au point. Notez que le soft se désactive d'un simple clic, ce qui est pratique pour éviter les problèmes dans les jeux. Cerise sur le gateau, StrokeIt est gratuit.
www.tcbmi.com/strokeit



Proxomitron

Sous ce nom un peu zarb se cache un programme fort utile pour tous les gros surfeurs. Proxomitron est un filtre qui tourne en tâche de fond. Il se charge d'analyser les pages Web et de les modifier en plein vol pour dégager les blocs HTML indésirables. En pratique, cela permet par exemple de flinguer toutes les animations Flash avant même qu'elles ne se lancent, de dégager les GIF animés, les vilains tags qui indiquent au site Web d'où vous venez ou encore tout ce qui se rapporte aux cookies, au javascript, à ces pénibles fenêtres pop-up et même aux bannières de pub qui sont auto-détectées d'après leur taille. Je vous conseille d'installer ce petit soft gratos, vous trouverez au moins 2 ou 3 réglages très utiles si vous en avez marre d'être agressé par la pub ou les animations Web débiles.
www.proxomitron.org

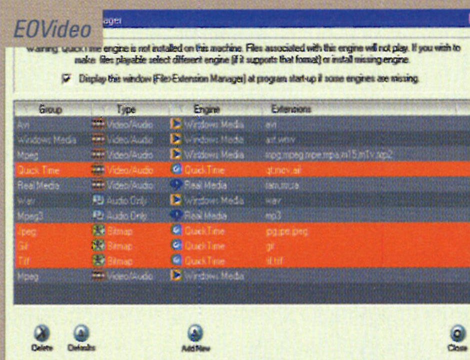
Earthview

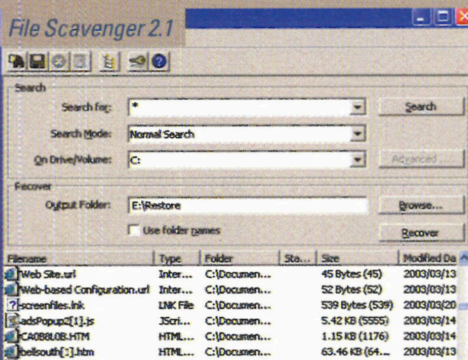
Aaaah qu'il est bien ce programme. Trois mois que je l'ai en fond d'écran et je ne m'en lasse pas. Earthview est un générateur de papier peint pour le bureau de Windows. Il affiche une vue de la Terre depuis l'espace, avec les zones d'ombre et de lumière correspondantes à la position du soleil, le tout mis à jour à intervalles réguliers. C'est beau, c'est de bon goût, c'est dans des tons bleu-vert relaxants, et on voit même les lumières des villes lorsque la nuit tombe. Parfois, je ferme toutes mes fenêtres et je divague sur mon fond d'écran, admirant le désert libyen, les steppes mongoles, la forêt brésilienne, les côtes de l'Antarctique, les vallons du sud de Sartrouville, et je suis tout zen. À essayer absolument.
www.desksoft.com

MyIE2

Pompant allègrement le concept de Netcaptor, repris depuis par Avant Browser et Crazy Browser, MyIE2 est une nouvelle interface pour Internet Explorer qui permet de surfer en organisant les fenêtres par onglet (« tab browsing » en anglais). Par rapport à la concurrence, ce très recommandable freeware propose un système de skin et des tonnes de fonctionnalités supplémentaires comme la sauvegarde des animations Flash, des outils pour nettoyer automatiquement les cookies ou encore l'intégration dans l'interface des services de traduction et de proxy Web. On citera aussi la désactivation de tout un tas de merdes comme les scripts ActiveX ou les sons midis et même, il fallait y penser, un scrolling automatique des pages. Un excellent concurrent, qui réussit à être plus riche que Netcaptor tout en étant aussi rapide et totalement gratos.




EOVideo


File Scavenger 2.1

EOVideo

Un log ICQ brut de décoffrage :
<ackboo> t'as pas un bon shareware là ?
<pom2ter> mmm... attends...
<pom2ter> ah ben oui ya eovideo !
<pom2ter> convertir tout en tout
<pom2ter> mais payant
<pom2ter> en freeware il converti genre 1 mn
<pom2ter> (hyper bien EO, mais assez compliqué d'utilisation)
<pom2ter> les menus sont alambiqués, les manipulations, je ne t'explique pas
<pom2ter> mais ça marche impec
<pom2ter> je l'utilise pour convertir les films de cul
<pom2ter> quand ils sont dans des formats où on ne peut pas faire d'avance rapide :)
www.eo-video.com

SuperCopier

Voilà l'exemple même du petit freeware qui ne paie pas de mine, qu'on installe « juste pour voir », et qu'on retrouve encore sur sa machine 2 ans après. SuperCopier remplace la traditionnelle fenêtre de copie de l'Explorateur de Windows, par une version nettement plus complète. Si l'utilité est nulle quand il s'agit de copier un fichier texte de 3 ko, il en va autrement pour les grosses opérations, genre transfert d'un disque dur à un autre ou copie de gros fichiers style DivX. SuperCopier affiche des informations détaillées sur la copie en cours (taux de transfert réel, estimation réaliste du temps de copie), il permet aussi de diminuer la vitesse (pour partager le bus du disque dur avec d'autres applications), de faire passer l'opération en tâche de fond pour les copies très longues (un icone s'affiche alors dans le systray) ou de la mettre en pause. Il gère aussi les copies multiples, avec possibilité de sauter un fichier particulier dans la liste, ou de modifier l'ordre de transfert. Seul défaut, il faut obligatoirement effectuer la copie avec l'Explorateur pour que SuperCopier se déclenche, car il ne marche pas avec d'autres gestionnaires de fichiers comme Powerdesk.
www.sfxteam.org

SmartUninstaller 1.0

Ce freeware se révèlera très utile pour tous ceux qui, comme moi, lorsque l'angoisse de la solitude me tenaille les longs dimanches après-midi pluvieux, aiment installer des tonnes d'utilitaires débiles. Après, on se retrouve avec un menu Démarrer complètement pourri par 30 freewares inutiles, et on est bien embêté. Alors on tente d'en désinstaller quelques-uns, mais ils laissent plein de traces derrière eux et on a vite fait de se retrouver avec une base de registre de 500 Mo (O.K., j'exagère de quelques méga-octets) qui fait ramer la machine au démarrage. SmartUninstaller se propose de venir faire le ménage là-dedans en analysant cette même base de registre et en proposant de dégager une bonne fois pour toutes les programmes installés. C'est un peu comme Your Uninstaller, sauf que c'est un peu plus complexe à utiliser mais totalement gratos.
www.webattack.com/get/smartuninstaller.shtml

File Scavenger 2.1

Quand un disque dur se met à faire un bruit très aigu, puis que la machine cesse totalement de répondre, c'est plutôt mauvais signe. Ça m'est arrivé récemment, j'ai perdu 3 Go de données dans l'histoire, dont une vidéo qui me tenait à cœur. C'était l'histoire d'une jeune paysanne (d'origine hongroise apparemment) qui se prenait d'amitié pour une autre paysanne dans une grange. Là-dessus, un cultivateur arrive et leur expl... Enfin bref, cela m'a obligé à faire le tour des utilitaires de récupération de fichiers, et la palme revient à File Scavenger 2.1. En quelques clics, il retrouve des fichiers effacés sous DOS ou vidés de la poubelle Windows, il sait même aller fouiller un disque dur formaté ou un volume RAID qui a planté. À moins d'avoir lacéré la surface magnétique du disque avec un cran d'arrêt, vous devriez être capable de remettre la main sur n'importe quel fichier avec cet utilitaire. Cette puissance a un prix : 40 euros environ, mais ça se justifie en cas de drame.
www.quetek.com/prod02.htm

Advanced Registry Tracer

Pour les paranos qui cherchent ce que tel ou tel shareware a bien pu installer discrètement dans leur PC, ou plus simplement pour ceux qui aiment farfouiller dans la registry de Windows, Advanced Registry Tracer est l'outil idéal. Il permet de faire un snapshop de cette dernière et de recharger un backup en un temps record. Il est aussi capable de générer un fichier .reg pour rétablir par la suite un

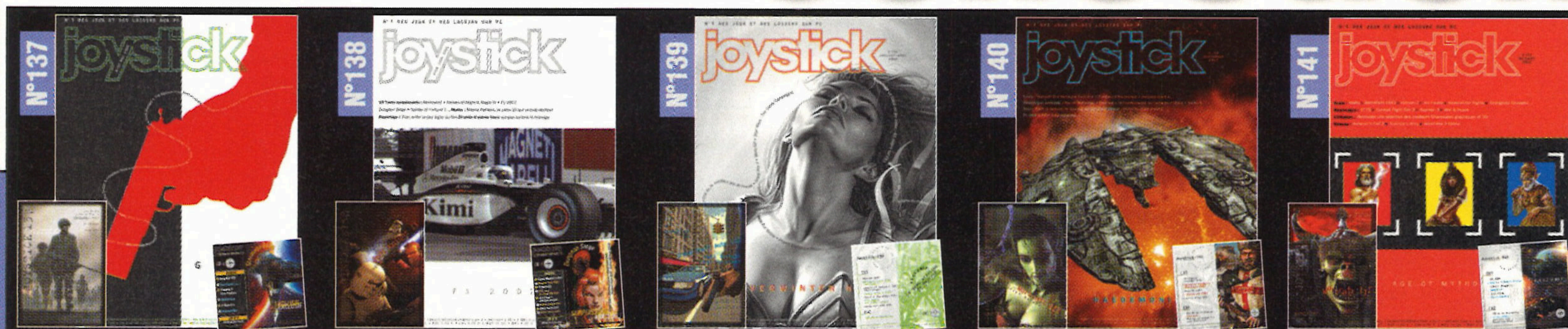
WINAMP CONTRE WINAMP

Bon, je crois que c'est officiel, Winamp 3 ne plaît pas à grand monde. Trop lourd, trop lent, bardé de fonctions inutiles et n'offrant pas un son extraordinaire, le nouveau player de Nullsoft a déçu. Preuve en est que les développeurs viennent de sortir un Winamp 2.9, qui permet à ce bon vieux Winamp 2 de lire les fichiers vidéo type AVI et MPEG. Pour écouter du MP3, Winamp 2, associé au plug-in MAD (www.mars.org/home/rob/proj/mpeg/mad-plugin), qui améliore la qualité du son, reste donc la meilleure solution. D'autres bons lecteurs freeware de MP3/Video sont en développement, comme n.player (www.samo.cz/nplayer), Quintessential Player (www.quinnware.com) ou encore le Media Player Classic (vobsub.edensrising.com/index.php), qui reprend l'interface de WMP 6.4 en y ajoutant des fonctionnalités pour les utilisateurs avertis. Si vous pouvez vous passer de skins, je vous encourage aussi à jeter un œil à un nouveau lecteur MP3 prometteur, foobar (foobar2000.hydrogenaudio.org). L'interface affiche juste les morceaux de la playlist, mais le programme est très léger en mémoire et délivre un excellent son.



Upgradez votre collection

Commandez les reliures !



137 Tests : Tony Hawk's Pro Skater 3, Freedom Force, Ultima Online : Lord Blackthorn's Revenge, Ghost Recon : Desert Siege, Worms Blast, Les Sims en vacances
Sur le CD : Army Men RTS, Starmageddon, Team Factor, Disciples II, Mobile Force
Aide de jeu : Medal of Honor, Débarquement Allié

138 Tests : Morrowind, Heroes of Might and Magic IV, Soldier of Fortune, Double Helix, Dungeon Siege, Blood Omen II, Coupe du Monde Fifa 2002
Sur le CD : Cycling Manager 2, Dungeon Siege, F1 2002, Fifa Coupe du Monde 2002, Jedi Knight II : Jedi Outcast, Stealth Combat
Aide de jeu : Jedi Knight II : Jedi Outcast

139 Tests : Grand Theft Auto III, Geoff Crammond's Grand Prix 4, Team Factor, 4x4 Evolution 2, Star Wars Clone Campaigns, Age of Wonders II, Cycling Manager 2
Sur le CD : Neocron, Soldier of Fortune 2, Sudden Strike 2, Tony Hawk's Pro Skater 3, New World Order, Kart 2002, The I of the Dragon
Aide de jeu : Grand Theft Auto III

140 Tests : Warcraft III, Medieval Total War, Opération Flashpoint : Resistance, Industry Giant 2, Conflict : Desert Storm, Alien vs Predator 2 : Primal Hunt,
Sur le CD : Stronghold Crusader, Opération Flashpoint, Moto GP, Italian Job, Celtic Kings
Aide de jeu : Warcraft III

141 Tests : Mafia, Hitman 2, Arx Fatalis, Stronghold Crusader, X-Plane 6, Battlefield 1942, LFP Manager 2003, Sudden Strike 2,Beach Life,Virtual Skipper 2
Sur le CD : NHL 2003, Bandits : Phoenix Rising, Virtual Skipper 2, Haegemonia, Iron Storm, The Gladiators
Soluces de jeu : Warcraft III (suite)

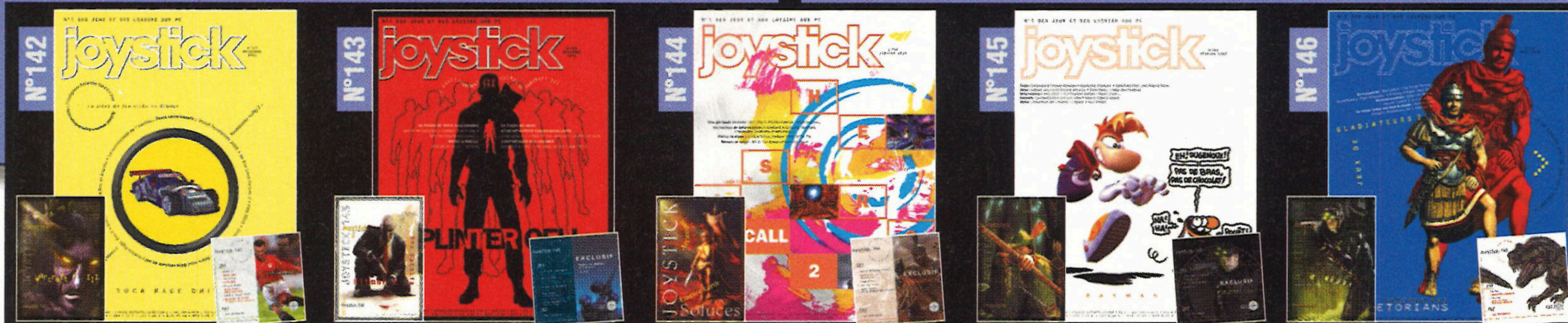
142 Tests : No One Lives Forever 2, Unreal Tournament 2003, Fifa 2003, Combat Mission 2, World War II Online, Les Sims entre chiens et chats
Sur le CD : Hitman 2, Fifa 2003, Conflict Desert Storm, Project Nomads, Robin Hood
Soluces de jeu : Warcraft III (suite et fin)

143 Tests : Age of Mythology, Need for Speed : Poursuite Infernale 2, Combat Flight Simulator 3, The Gladiators, Le Seigneur des Anneaux, Tiger Woods : PGA Tour 2003
Sur le CD : Medal of Honor : en Formation, Platoon, No One Lives Forever 2, Unreal Tournament 2003, Need for Speed : Poursuite Infernale 2
Soluces de jeu : Hitman 2, Arx Fatalis

144 Tests : Sim City 4, Medal of Honor : en Formation, Tribunal, New World Order, Monopoly, Taz Wanted, Battle Realms : Winter of the Wolf
Sur le CD : Age of Mythology, Praetorians, Harry Potter, Mechwarrior IV, War and Peace
Soluces de jeu : No One Lives Forever 2

145 Tests : Impossible Creatures, Command & Conquer Generals, Drome Racers, O.R.B., Battlefield 1942, Hearts of Iron, Scrabble Édition 2003
Sur le CD : Splinter Cell, Rayman 3, IGI 2, Rally Sport Challenge
Soluces de jeu : Robin Hood : la légende de Sherwood

146 Tests : Splinter Cell, Unreal 2, Silent Hill 2, Rayman 3, Project IGI 2, Neocron, Anarchy Online : The Notum Wars, Shadow of Memories, Grom
Sur le CD : D : Enclave, Vietcong, Impossible Creatures, Jurassic Park
Soluces de jeu : Splinter Cell **Aide de jeu :** Sim City 4



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❑ Je commande le(s) numéro(s)

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 5,9 € le numéro (frais de port gratuits), soit un total de ....€

107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126
127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146

❑ Je commande les hors-série (frais de port gratuits)

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de ....€

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de ....€

HS DVD-ROM 16 + 1 jeu complet (Speed Buster)
À 7,5 € le numéro, soit un total de ....€

HS DVD-ROM 17 + 1 jeu complet (War Zone 2100)
À 7,5 € le numéro, soit un total de ....€

RANGEZ VOS MAGAZINES

❑ Je commande .... reliure(s) à 10 € l'unité soit un total de ....€

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ....€

Nom .... Prénom ....

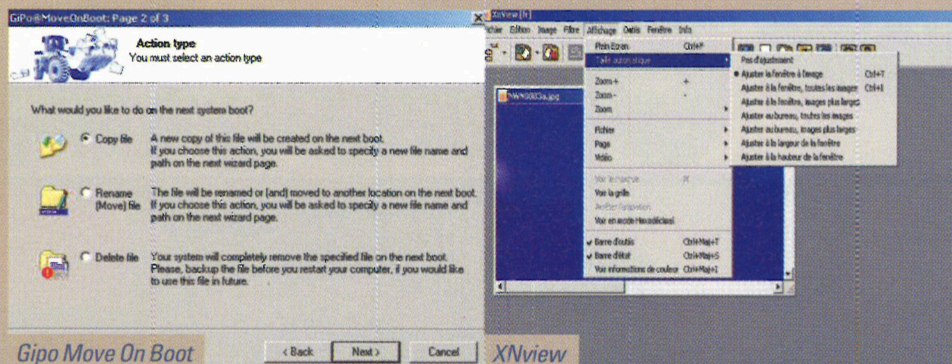
Adresse ....

Code Postal └┴┴┴┴┘ Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT



Gipo Move On Boot

XNview

quelconque changement avec un simple double clic sur celui-ci.
www.elcomsoft.com/art.html

Gipo Move On Boot

Avec XP est apparu un problème totalement con qui rend l'effacement de certains fichiers difficile. Cela concerne particulièrement des medias (sons, vidéos) buggés qu'on a essayé de lire avec le Media Player ou tout autre sorte de trucs bien similaires. Move On Boot permet, au prochain redémarrage, de se débarrasser de ces fichiers ou encore de les copier ou de les bouger vers un autre dossier.
www.gibinsoft.net/gipoutils/bin/moveonb.exe

XNview

Six mois plus tard, ma quête de l'absolu (enfin du browser d'image absolu) continue. AcDsee est de plus en plus lent au fil de ses versions et de plus en plus reuch. Donc, à part un Ifranview, il n'y avait rien à se mettre sous les dents question shareware jusqu'à aujourd'hui. XNview dans sa dernière version se rapproche beaucoup de ce qu'on cherche. Il est rapide, reconnaît 360 formats d'images, et est capable de convertir le tout dans une quarantaine de formats graphiques. Il a quelques filtres basiques, fait de la capture d'écran, génère des planches-contacts et surtout, surtout est gratos (et français).
www.xnview.com

Key Maker 1.5

Si vous êtes vraiment incapables de mémoriser un vrai mot de passe de type « XoZ4Dso », tout n'est pas perdu. Key Maker 1.5 permet de générer un véritable password d'adulte à partir d'une phrase simple telle que « ackboo est un con » (ndjbz2k7). L'idée est qu'il recréera toujours le même mot de passe à partir de la même phrase ce qui permettra aux neuneus de le retrouver en retapant la même chose… enfin pour peu qu'ils arrivent à se la rappeler.
www.toolsforselling.com/files/keysetup.zip

COINS DE PÊCHE

Voici quelques liens vers des sites connus ou confidentiels sur lesquels la sélection de sharewares et freewares est conséquente :

www.betanews.com : le must avec des notes, des commentaires et surtout des screenshots.

www.webattack.com : autre grand site où les sharewares et freewares sont proprement séparés les uns des autres.

www.gratilog.net/nouveau.htm : sélection intelligente de freewares en français. Pas beaucoup de mises à jour, mais que de la qualité.

www.majorgeeks.com/ : autre lieu bien bordélique où on trouve la quantité sans forcement la qualité, Majors Geeks. Son avantage est un classement très précis de tous les softs en de nombreuses catégories.

Top Utilitaires de la rédac

Et voilà, il fallait bien qu'on y passe un jour, au top des Utilitaires. Donc à chaque édition de cette rubrique, on vous présente un best of de nos softs favoris qui viendront immanquablement s'ajouter à la pile de bordel qui a élu domicile sur votre disque dur.

Lecteurs vidéo :
- Zoom Player 3.0 Beta 6
- WMP 9
- BSPlayer 0.86

Lecteurs audio :
- WMP 9
- WinAMP 2.90
- Sonique 1.96

Mailreaders :
- Outlook 2002
- Foxmail 4.2
- The Bat 1.63beta 7

Newsreaders :
- Gravity 2.3 beta 4
- Xnews 6.02
- Free Agent

Pagers Internet :
- ICQ 2002a
- Trillian 0.74d
- MSN 4.7x

Anti-lourds :
- Spy Bot 1.2
- Ad Aware 6.0
- SpamNet 1.0 Beta 9
- Spam Punisher 2.4

Downloaders :
- FlashGet 1.40

Explorateurs de fichiers :
- Total commander
- PowerDesk 5.0

Browsers Internet :
- Crazy Browser 1.05
- Netcaptor 7.1
- Avant Browser

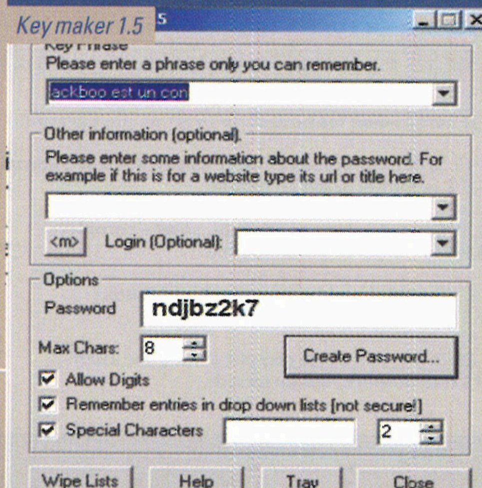
Clients FTP :
- Smart Ftp
- FlashFXP

Browsers d'image :
- ACDsee 5.0
- Xnview 1.50.1

Tweakers :
- Startup Control Panel 2.7
- Customizer XP 1.8.5

Programmes qui existent mais qui ne devraient pas :
- Yahoo messenger (une véritable offense à l'intelligence humaine)
- GetRight (tellement inférieur à Flash Get qu'on en a honte pour lui)

Key maker 1.5



Offre d'Abonnement

1 an de joystick

+ le jeu TOCA RACE DRIVER

POUR VOUS 89 €

au lieu de ~~114,90 €~~*

PC CD-ROM
TOCA RACE DRIVER™
POUR TOUS PUBLICS
Codemasters
GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com
Codemasters
GENIUS AT PLAY™

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Race Driver"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "TOCA" is a registered trademark of TOCA Tour Limited. All copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and/or liveries featured in relation to the game are being used by Codemasters under license. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license. All rights reserved. Published by Codemasters. Developed by Codemasters. *GENIE DU JEU.

+ DE 22% DE RÉDUCTION, SOIT 25,90 € D'ÉCONOMIE

BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 n^os) et je recevrai en plus le jeu TOCA RACE DRIVER pour **89€** seulement au lieu de ~~114,90€~~*, soit **25,90€** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Carte bancaire ☐ Chèque bancaire

n° : ____ ____ ____ ____

Date d'expiration : __ __

Signature obligatoire :

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

.... Code postal : _____

Ville : ....

Date de naissance : __ __ __

e-mail : ....

Téléphone : __ __ __ __ __

* Vous pouvez acquérir séparément les 11 n° de Joystick au prix unitaire de 5,90€ et le jeu TOCA RACE DRIVER au prix de 50 € (+ 2€ de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 31 décembre 2003, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la reception du premier numéro de votre abonnement.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social.
Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

ST515

Intel et VIA
POTES DE 30 ANS

À mon avis, on a dû louper une sacrée bonne histoire à la Dallas sur ce coup-là. Après des années de lutte et de procès, VIA et Intel viennent de signer un accord global et enterrent la hache de guerre. D'un coup d'un seul et comme par magie, 11 procès (dans un total de 5 pays) couvrant 27 brevets différents se sont volatilisés. Dans cet accord, on trouve plein de choses intéressantes : des licences croisées pour une période de 10 ans entre les 2 sociétés (Intel autorise officiellement VIA à faire des CPU compatibles x86). VIA obtient aussi le droit de concevoir et de vendre des chipsets compatibles avec les CPU Intel. Le tout sans royalties pendant 5 ans ! C'est Noël pour le constructeur taïwanais... Joli tour de force en tout cas, qui va officialiser les produits VIA pour P4. Du coup, Asus et MSI ont déjà annoncé qu'ils utiliseraient maintenant les chipsets VIA pour faire des cartes mère Pentium4. MSI sera le premier sur le marché, dès mai et utilisera le PT400.

Édito

Un conseil chers amis, pour éviter de vous coller grave en retard sur votre vrai travail (celui qui fait manger), ne faites jamais de site Web « pour le plaisir ». Ça bouffe un temps fou en fait. Pire, ça n'est jamais terminé, y a toujours une bricole à rajouter. Même quand on n'est pas le programmeur. Et évitez la GBA SP aussi. C'est vraiment, mais alors vraiment mauvais pour la productivité. Je sais de quoi je parle, et je ne suis pas le seul...

LE LCD bientot sur la touche

Présenté lors du Salon CeBIT de Hanovre, le prototype d'écran OLED (Organic Light-Emitting Diode) de Kodak a fait grosse impression. Alors que les moniteurs LCD poussent inexorablement les modèles cathodiques vers la sortie, l'OLED risque bien de raccourcir à la machette la durée de vie du LCD sur nos bureaux. Pourquoi ? C'est très simple : 5 ms de temps de réaction pour la première génération (ça calme, c'est même plus rapide qu'un cathodique à 100 Hz) et une qualité d'image tout simplement parfaite. Les couleurs sont vives et correspondent bien à ce que l'on veut afficher tout en offrant un excellent angle de vision. Le prototype était un écran 16/9 de 1280x720 pixels tout simplement bluffant. Évidemment, tout n'est pas encore parfait : le prix de fabrication d'une dalle OLED est 30 % plus cher que pour du LCD et leur durée de vie reste un poil faible : 5 000 heures seulement contre 50 000 à 70 000 pour du TFT et 20 000 pour les CRT. Corriger tout ça devrait prendre un peu de temps et les différents constructeurs pensent qu'il faudra 2 ans avant de pouvoir bénéficier de ce type de moniteurs sur nos PC.
En revanche, l'attente sera moins longue pour les écrans de petite taille pour téléphones portables et appareils photo numériques et pourquoi pas, PDA.
C'est beau le progrès.

LES BROUZOUFS QUI COMPTENT

En bouclant mon test de la BH7 d'Abit, je n'avais pas encore d'indications précises sur les prix des futurs modèles de cartes mère basées sur les tout nouveaux chipsets Intel. Il s'avère que ça reste relativement raisonnable. Une liste de prix des prochains modèles de ce constructeur taïwanais permet d'avoir une idée des différents positionnements.

- IC7-G (i875P) : environ 300 euros
- IC7 (i875P) : environ 260 euros
- IS7-G (i865PE) : environ 230 euros
- IS7 (i865PE) : environ 180 euros

Les i865 (Springdale) et i875 (Canterwood) ne sont donc pas si hors de prix que ça. Les versions –G sont plus chères à cause de la présence d'une puce Intel Gigabit Ethernet qui n'est pas vraiment « donnée » vu les différences de tarifs. Avec un simple contrôleur Fast Ethernet 10/100 standard, c'est tout de suite plus abordable. Et surtout largement suffisant pour la plupart d'entre vous.

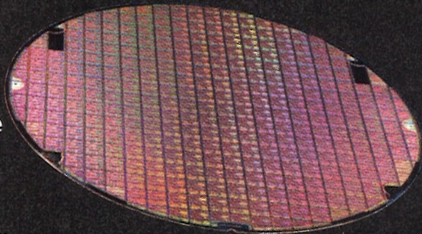


Tous dans la DELOREAN

Un petit tour dans le futur pour baver sur les spécifications des prochains CPU Intel. Ça fait très science-fiction comme ça, mais en fait, c'est très sérieux. C'est le site japonais Watch Impress qui nous vend la mèche en révélant les dernières infos sur les Prescott et Tejas d'Intel. Le premier est celui qui est le plus proche de nous, avec une sortie prévue pour la fin d'année 2003.

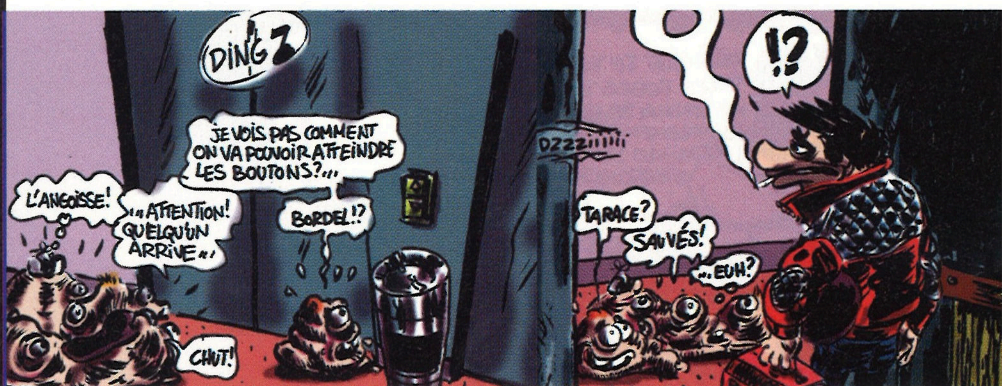
- Gravure 0,9 micron (90 nm)
- Hyper-Threading II
- 16 Ko de cache de niveau 1
- 1 Mo de cache de niveau 2
- 13 nouvelles instructions (Prescott New Instructions, PNI) dédiées à l'encodage vidéo, la synchronisation des threads et aux opérations arithmétiques.
- Fréquence de lancement d'environ 3,4 GHz. 5 GHz prévus en fin de carrière.
- Le Tejas, c'est pour fin 2004. Et là, ça devient drôle : bus à 1 066 MHz, 4,4 GHz à sa sortie et tout plein d'autres spécifications non confirmées :
  Gravure 90 nm et 65 nm selon les modèles
  Hyper-Threading III
- 8 nouvelles instructions (TNI, Tejas New Instructions, comme c'est original) dédiées surtout aux traitements sonores/multi-streaming.
- 24 Ko de cache de niveau 1
- 1 Mo de cache de niveau 2

Encore plus loin dans le futur ? Le Nehalem devrait succéder au Tejas en 2005 avec un bus à 1 200 MHz et une vitesse de 10 GHz. De quoi faire tourner Doom IV peinard. Reste à voir ce qu'AMD a prévu d'aligner en face de tout ça. Une chose est certaine, on n'a pas fini d'upgrader...



ON EFFACE tout...

Et on recommence ! Ça doit être le mot d'ordre chez Nvidia qui doit laver le gros échec de la GeForce FX 5800 Ultra. Ce modèle mort-né symbolise bien le fantastique plantage du constructeur californien sur la génération NV30. Heureusement que la société a les reins solides et vend toujours des wagons de ses autres produits. Mais côté image de marque et parts de marché, c'est ATI qui rafle la mise. Une situation qui ne plaît évidemment pas à Nvidia. Il semblerait donc que toutes les chances soient mises du côté du NV35 pour que cette fois tout se passe bien. A priori présenté, voire lancé, lors du Salon E3 mi-mai, le NV35 devrait être une petite bombe. Avec le prix qui va avec... Dernière rumeur en date, l'utilisation (enfin) d'un bus mémoire 256 bits, couplé à de la mémoire DDR I à 500 MHz (1 GHz effectif donc). Le GPU moulinerait à 500 MHz mais cette fois, pas de système de refroidissement pompé sur un sèche-cheveux. Reste à voir si tout ça se confirme et si cette fois Nvidia saura fournir ses partenaires pour que les cartes sortent rapidement (août semble raisonnable). Surtout que, toujours selon ces rumeurs, les premiers benchs sont impressionnants : 111 img/sec avec Quake3, le tout en 1600x1200, antialiasing x4 et anisotropic filtering x8 alors que le prototype était bloqué à 250 MHz au lieu de 500.
Évidemment, ATI ne dormira pas sur ses lauriers et une version boostée de la Radeon 9800 Pro serait déjà dans les cartons, avec l'utilisation d'un nouveau modèle de RAM DDR-II Samsung qui chauffe beaucoup moins par exemple.



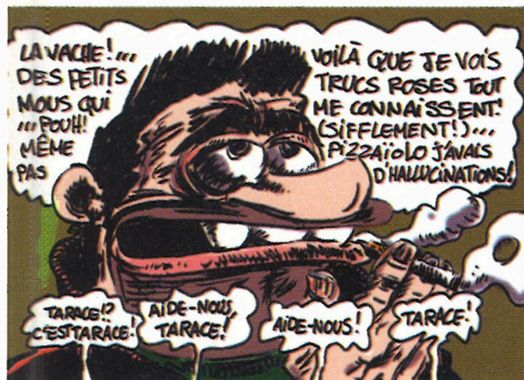
La bidouille sous CONTRÔLE ?

Déposée en 1999 par Intel, la demande de brevet pour stopper la pratique de l'overclocking a été validée. Depuis le 18 mars, Intel a officiellement dans sa poche de quoi stopper le « surfréquencage » (brrr qu'il est laid ce mot en français). Le but du jeu est d'intégrer directement dans la puce un système qui repère si fréquence utilisée est bien la bonne. Si on tente d'overclocker la bête, ce circuit repère que le CPU ne fonctionne pas à la vitesse prévue et paf, il réduit cette dernière pour coller à sa fréquence d'origine. Mais que les bidouilleurs fous se rassurent : Intel ne les vise pas vraiment dans cette histoire. La lutte concerne les revendeurs peu scrupuleux qui maquillent les processeurs facilement overclockables pour les vendre avec une meilleure marge. Je serais curieux de savoir combien de personnes pensent avoir des Pentium4 2 ou 2,2 GHz alors que ce sont des 1,8 GHz overclockés... Cela dit, Intel indique ne pas avoir de plans pour utiliser cette technologie dans un avenir proche.

Pourquoi FAIRE SIMPLE...

Oh les lourds. C'est ce qui vient à l'esprit quand on apprend que Toshiba et Nec vont lancer un nouveau format de DVD pour venir contrer le Blu-Ray Disc de Sony. La même technologie du laser bleu est utilisée pour booster la densité d'informations que l'on peut caser sur un disque ressemblant comme un jumeau à nos DVD actuels. Le résultat est intéressant : 20 Go par couche, ce qui donne 40 Go pour un disque double couche. Appréciable mais pas transcendant. L'Advanced Optical Disc (AOD), c'est son petit nom, vient donc embrouiller encore un peu plus les cartes. Pour rappel, le Blu-Ray stocke (selon les versions) 23, 25 ou 27 Go, et bientôt 54 Go dans une version double couche. Sony va du reste lancer dès l'été un graveur pour PC de 23,3 Go. Ce graveur de première génération, nommé BW-F101, sera SCSI et disposera d'un taux de transfert de 9 Mo/s. Son prix sera d'environ 3 000 euros et chaque disque avoisinera les 50 euros. La seconde génération est déjà prévue pour 2005 : 50 Go de données stockables et taux de transfert de 18 Mo/s. Sony pense même atteindre 100 Go après ça. Va falloir être patient... Vu les 9 poids lourds qui épaulent Sony dans cette histoire, la lutte va être difficile pour Toshiba et Nec. Celui qui imposera son standard pourra prélever sa dîme au passage sur tous les constructeurs qui l'utilisent. Ça motive les troupes pour cette guerre des standards...

Philips est comme d'habitude rangé du côté de Sony dans cette histoire et a présenté lors du CeBIT un prototype amusant : un lecteur pour mini-disques Blu-Ray. Sur 3 cm de diamètre, cette technologie permet de stocker 1 Go de données. Oui, eux aussi, ils aiment bien les MP3, finalement... Le DataPlay, toujours inutilisé alors que la techno est prête depuis des mois, plafonne à 500 Mo sur cette même taille. Je connais une startup qui peut commencer à faire ses cartons.







Chipset de saison



Avec l'arrivée des Athlon XP nécessitant un bus à 200 MHz, il est normal de voir débarquer une flopée de produits supportant cette vitesse. Nvidia va donc décliner son chipset nForce2 en plusieurs versions pour couvrir le plus de segments de marché possible. La mouture nForce2 400 Ultra sera celle réservée aux power users avec des sous : support du FSB 200 MHz avec synchro en Dual DDR. Cette fois, la RAM DDR 400 MHz sera donc pleinement exploitée. Le Serial ATA-150 et l'Ethernet 1 Gb seront ajoutés au passage, avec un support pour 8 ports USB 2.0 et 3 ports Firewire.

La version standard du NF2 400 sera une solution avec un seul canal DDR. Plus lente, elle permettra aussi de faire des cartes mère moins chères, le chipset coûtant 5 à 6 dollars de moins que son aîné. L'intérêt de tout ça reste surtout marketing : les cartes mères nForce2 SPP actuelles fonctionneront aussi avec les prochains CPU AMD et seront plus rapides que celles basées sur le NF2 400 standard sans être forcément plus chères !

Nvidia ne compte pas en rester là et profitera de l'engouement actuel pour le WiFi pour proposer d'ici quelques semaines une version de son MCP qui gérera ces réseaux sans fils. Un ajout plutôt utile, reste à savoir quelle version sera supportée.



Méfiez-vous des idées reçues...

Elle est ronde...

... et MSI est le premier fabricant de carte mère



N'en déplaise aux autres



Carte mère 875P NEO-FIS2R

- Optimisation MSI Core Cell
- Technologie Hyper Threading
- FSB 800 MHz
- Dual Channel DDR 400
- AGP 8X
- Turbo Mode
- Son 5.1 SPDIF
- Intel® Gb Lan
- IEEE 1394
- S/ATA + S/ATA RAID
- 8 ports USB 2.0
- Câble rond

Softs fournis : Adobe Photoshop Album, Windvd 4.0, Virtual Drive Winrip 2, Restore IT, Media Ring

MSI : Performances & Qualités



AlienWare Area-51m

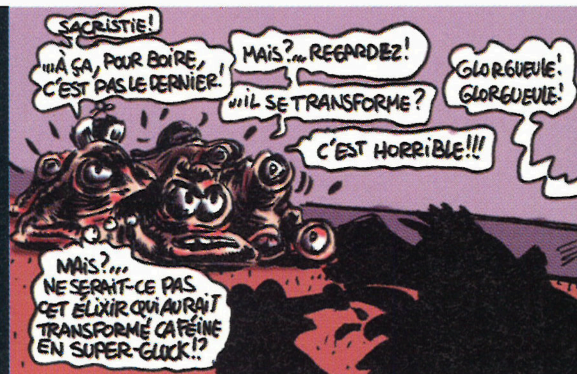


Ce portable ultra-puissant souffre d'un poids et d'un prix disons... décourageants.

LE POIDS DE LA PUISSANCE

Arrivée depuis peu dans l'Hexagone, la marque américaine AlienWare se positionne comme le vendeur direct spécialisé des joueurs et autres utilisateurs exigeants. Vu la concurrence qui règne sur le secteur, pas facile de se démarquer. Le petit bonhomme vert tente tout de même sa chance, y compris sur le marché des portables gonflés aux stéroïdes.

Depuis la construction de la machine jusqu'aux services proposés une fois la bête entre vos mains, tout est pensé pour séduire le client exigeant. AlienWare sait qu'il faut déployer un paquet d'efforts pour vous détourner des assembleurs taïwanais et des marques classiques comme Dell. Pour vous convaincre, ces gens n'hésitent pas à mouiller leur chemise de sueur pour concevoir des produits complets et testés à fond avant livraison.



CONNECTEURS FOREVER

L'Area-51m est doté d'une flopée de connecteurs. Petite liste rapide :

- **Port parallèle**
- **Sorties VGA/SVHS**
- **Port PS/2 pour souris ou clavier**
- **Ports Fast Ethernet/Modem**
- **4 prises USB 2.0**
- **Un connecteur FireWire (format mini)**
- **Sorties ligne et casque, entrée micro.**
- **Port PCMCIA**

Le modèle de test était livré avec 512 Mo de RAM DDR (SO-DIMM), un lecteur de DVD/graveur CD, une deuxième batterie Li-Ion et un lecteur de disquette pouvant prendre la place de cette batterie. Notez les raccourcis pour les fonctions CD audio en façade, avec afficheur s'il vous plaît !

Installation pour pro

Au-delà du discours marketing d'AlienWare qui consiste à dire que chaque machine est montée avec amour comme si elle était la propriété du technicien qui s'en charge (si c'est pas mignon...), il faut avouer qu'ils en font plus que la plupart des constructeurs. Chaque PC livré est testé avant, avec un résumé des différents benchmarks et tortures qu'a subis la machine avant d'être déclarée bonne pour le service. Dans le petit classeur joint à votre commande, vous aurez droit à vos CD de récupération et de réinstallation du système (Windows XP Pro dans mon cas) et à plusieurs feuilles qui détaillent votre config.
Le tout donne une indéniable impression de professionnalisme et met tout de suite en confiance. Le site Web français d'AlienWare (fr.alienware.com) permet de configurer sa machine avant commande, exactement comme chez Dell ou Apple. Trois catégories de base sont proposées : desktop, mobile et mini-PC.
La commande est suivie en temps réel, le support technique est ouvert 24h/24 et 7 jours/7 et les interventions sur site sont possibles. Dernier bonus, AlienWare Upgrade permet de bénéficier de prix préférentiels sur vos achats de nouveaux gadgets pour votre monstre. Comme ce constructeur n'utilise aucun composant spécifique (contrairement à Dell par exemple), pas de mauvaises surprises quand vous décidez de bidouiller votre PC. En cas de pépin, le site support.alienware.com permet de débroussailler le terrain et de régler les cas « classiques ».

3 GHz sur les genoux

Pour tester la qualité de leurs prestations, j'ai choisi de voir ce que donnait leur solution de « portable pour joueurs ». L'Area-51m m'a donc été livré, dans sa version « Cyborg Green » parfaitement horrible. J'aurais dû demander du bleu, je hais le vert. Le premier choc passé, je m'aperçois que la souris Microsoft Explorer livrée avec est du même vert métallisé. Les amoureux de la customisation sont définitivement visés...
Basé sur un Pentium 4 3,06 GHz et une ATI Radeon Mobility 9000 64 Mo, ce portable est clairement un monstre quand on regarde la puissance brute. Petit souci, le P4 en question est le même que celui que l'on trouve dans un PC desktop.
Il consomme énormément d'énergie et même avec deux batteries en place, ce portable dépasse à peine les 2 heures d'autonomie en utilisation réelle.
Il est fait pour jouer, mais pas trop loin d'une prise de

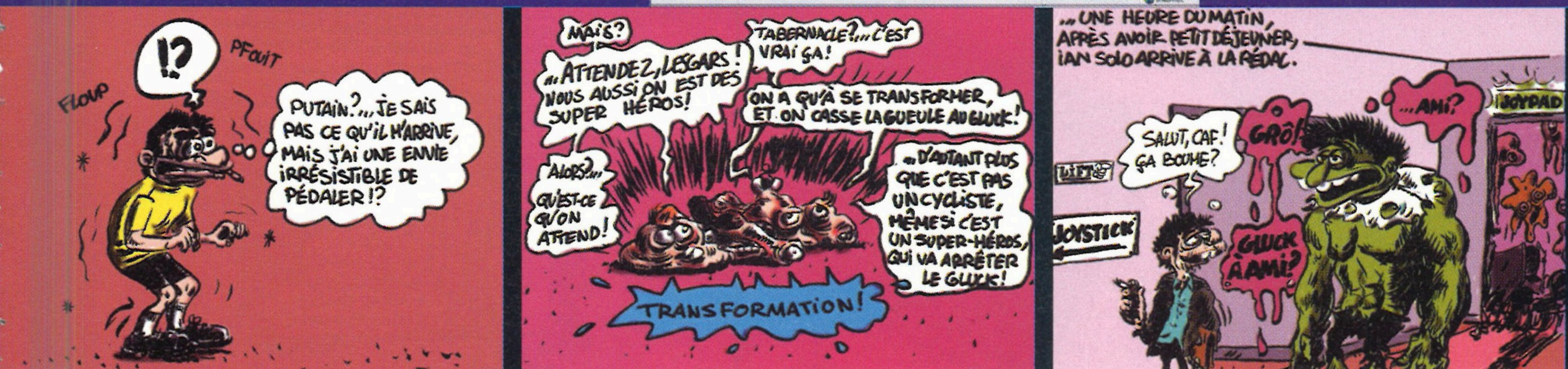

La peinture personnalisable est un classique d'AlienWare. Et en bleu, c'est mieux.

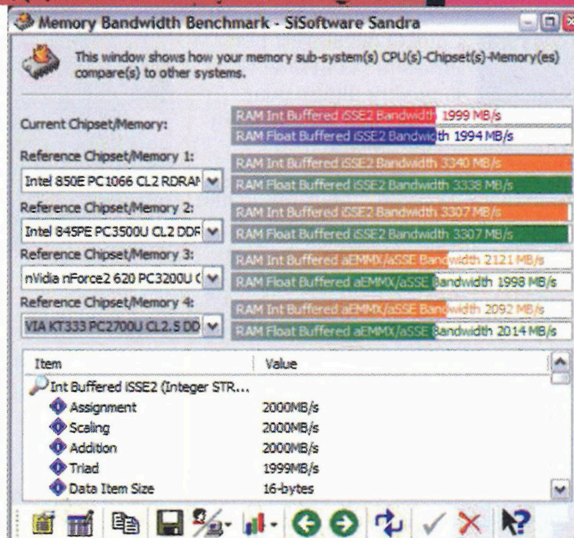
courant... De toute façon, avec son poids de 5 kg avec l'alimentation externe, vous n'aurez pas envie d'aller très loin. Autre grosse déception inexpliquée : l'absence de la gestion de l'HyperThreading de ce Pentium4 3,06 GHz.
Les premiers tests accentuent les questions : plantage impossible à passer sur le 3DMark2003 et seulement 888 points au CodeCreature Benchmark, contre 2023 sur ma machine de référence (P4 2,8 GHz) et une simple GF4 Ti4200. Les choses ne s'engagent pas très bien... Attention aussi à vos cuisses : la chaleur dégagée est impressionnante. Pas question de bosser avec ça sur les jambes.

Visualisons le problème L'écran LCD dispose d'une résolution native de 1600x1200. Ça fait beaucoup pour un 15', du coup l'affichage sous Windows est assez petit mais l'angle de vision est très large et très confortable. Vu la puissance limitée de la Radeon Mobility 9000, ça fait également trop pour les jeux. Heureusement, le scaling automatique permet de bénéficier d'un antialiasing assez réussi en 1024x768. Comme c'est l'écran qui se charge de tout, les performances sont excellentes.
Ce qui l'est moins, c'est l'effet de rémanence assez important de cette dalle LCD. Impossible de jouer correctement avec un FPS sur ce portable. Les aficionados de WarCraft III seront cependant aux anges : en 1600x1200, tous les détails à fond, le jeu ne ralentit jamais même pendant les grosses batailles. Le disque dur à 5 400 tours/min de 40 Go n'est pas non plus ce qui se fait de plus véloce, mais il suffit largement dans la plupart des cas.
Cette « machine de jeu mobile ultime » s'avère finalement décevante. Et chère. Environ 3 700 euros TTC. Dans les 24 000 francs en gros pour ceux qui ont du mal à faire la conversion... Ça fait cher le « manuel personnalisé de l'utilisateur » mis en gras sur la page de commande Web. Surtout quand on s'aperçoit d'une chose énervante : l'Area-51m est en fait un Sager de la série NP5660 (www.sagernotebook.com), que l'on trouve pour 700 à 1 000 euros de moins dans la même configuration. Mais difficilement en France où Sager n'est quasiment pas distribué.
Pour ce qui est des machines desktop haut de gamme (P4 RDRAM), AlienWare est plus cher qu'une machine montée par vos soins ou par la plupart des assembleurs taïwanais d'environ 500 à 700 euros selon les choix de configuration. Vous payez clairement la marque, le look et les services associés. À vous de voir si vous en avez besoin...
Car le problème est là : rien de ce que propose AlienWare n'est exclusif. Tous leurs produits sont basés sur des matériels disponibles généralement moins chers ailleurs. Par exemple, pour leurs mini-systèmes, Shuttle n'est jamais cité alors qu'il est évident pour les connaisseurs que c'est ce boîtier qui est utilisé. À moins d'être pris d'une crise de fainéantise aiguë ou de vouer une passion sans bornes aux peintures métallisées voyantes, acheter du AlienWare à ce tarif n'est pas l'idée du siècle pour améliorer vos relations avec votre banquier. Avec des tarifs revus à la baisse, il serait largement plus facile de se laisser tenter par les produits de cette marque.
La qualité oui, mais pas à n'importe quel prix.

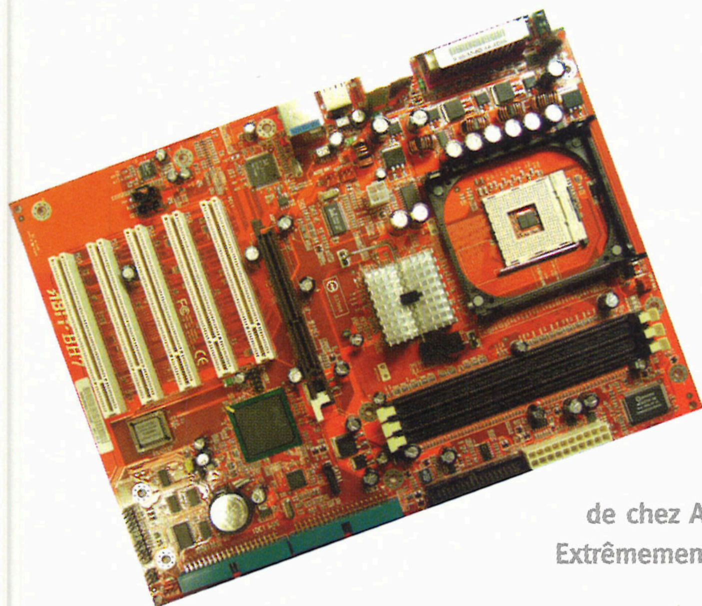


Le site Web design d'AlienWare permet de dépenser tous vos sous sans bouger de votre siège. Pratique non ?





La bande passante mémoire est étonnamment basse pour ce type de CPU. Dommage.



Abit BH7

Annoncée mi-février mais réellement disponible depuis peu de temps, la dernière carte mère à base de i845PE de chez Abit est ce qu'on appelle un produit mature. Extrêmement fiable et stable, elle est intéressante pour les amateurs de bidouilles.

LE GOÛT DU RISQUE



Realtek fournit 3 puces pour la BH7 dont ce contrôleur Fast Ethernet.

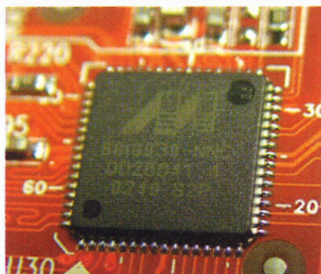


LA CONFIGURATION DE TEST
Intel Pentium4 1,8 et 2,8 GHz
ATI Radeon 9700 Pro
512 Mo de RAM DDR PC3200
Disque dur 7200 trs/min 80 Go
Windows XP Pro US/SP1
DirectX 9
Drivers ATI Catalyst 3.2

La BH7 est une carte mère Socket 478 pour Pentium 4 qui est tout ce qu'il y a de plus classique. Extérieurement du moins… Basée sur le chipset i845PE d'Intel, elle supporte les vitesses de bus « normales » de 400 et 533 MHz et la mémoire DDR333. Dans les bonus, on trouve une gestion sonore 5.1 complète (avec entrée et sortie optique sur la carte), de l'Ethernet 10/100 intégré, de l'USB 2.0 et du SerialATA pour les nouveaux disques durs.

Un air de famille

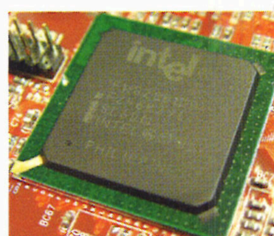
Rappelez-vous de la BH6. Cette carte mère de 1998 pour Pentium II basée sur le chipset Intel 440BX fut l'une des plus vendues de la planète, tous modèles et toutes marques confondues. Ultra-stable et overclockable comme c'est pas permis, elle était la référence absolue dans le genre et contribua largement à la réputation d'Abit. Ce n'est pas un hasard si Abit a nommé ce nouveau modèle BH7 : ils cherchent très clairement à refaire le même « coup ». Dans cette optique, on retrouve le très connu SoftMenu III, poussé dans ses derniers retranchements. Pour épauler les capacités d'overclocking de grands malades que procure ce BIOS, Abit a utilisé sur ce modèle des condensateurs de marque japonaise Rubycon. Dans le genre, difficile de faire mieux. Associé à un contrôleur PWM (Pulse Width Modulation, générateur d'impulsions variables) 4 phases pour l'alimentation, ce produit est clairement conçu pour supporter les prochains CPU Intel avec une vitesse de bus de 200 MHz, même si le chipset i845PE n'est pas officiellement compatible avec ces spécifications.



Dans le genre complet mais classique, la BH7 fait fort. 4 ports USB 2.0 sont même du voyage.

La puce Marvell 88i8030 s'occupe de gérer un disque dur SerialATA. Oui, un seul… Bon, c'est déjà ça.

Pied au plancher



Ce petit détail n'est pas innocent : la BH7 se veut le produit ultime pour bidouilleurs, tout en étant d'une stabilité exemplaire pour les utilisateurs « normaux ». Ambitieuse la petite… Mais méritante. Avec un réglage de bus allant de 100 à 250 MHz, un voltage boostable de 30 % maximum (par pas de 5 %), sans parler des différents ratios réglables entre le FSB et les bus PCI, elle est armée pour satisfaire les plus cruels. Si vous chercher à torturer votre pauvre P4 qui n'a rien fait de mal, c'est la planche à supplices rêvée. Un seul détail fait tache : en utilisation normale, elle est un micro-poil moins rapide que les autres cartes du genre. Les optimisations des ingénieurs taïwanais pour stabiliser la chose en cas d'overclocking extrême ne doivent pas être étrangers à ce phénomène. Rien de grave cela dit. À moins de 130 euros TTC, c'est donc un excellent produit qui souffrira surtout d'une disponibilité tardive. Du coup, pas mal d'entre vous seront enclins à dépenser plus (au moins 50 à 80 euros de plus dans un premier temps je pense) pour avoir une carte mère basée sur le prochain chipset d'Intel, le Springdale. Ce dernier apporte une gestion de la mémoire DDR sur deux canaux et surtout la gestion officielle d'un bus 800 MHz (bus Quad-pumped à 200 MHz réels en fait) pour les futurs Pentium4. Comme Intel va garder le i845PE au catalogue, les prix devraient être logiquement plus chers pour ces cartes. Quant au Canterwood, ça sera le très haut de gamme. Le prix sera en conséquence…



Imaginez l'inimaginable...

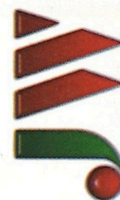


www.jetway.com.tw

Avec Télécommande	IEEE 1394
Power On / Off	USB 2.0
Fonction Zoom	SPDIF
Fonction Email	Clavier + Souris
Accès Internet	
Accès Favoris	
Lecture DVD	
Lecture CD	



Le MiniQ vous apporte une solution multimédia digne des plus grands.





http://www.jetway.com.tw



PRODUITS DISTRIBUES PAR

MOREX TECHNOLOGIES FRANCE S.A

49, Route Principale du Port
92631 Gennevilliers cedex

Tél. : 01 41 47 67 67
Fax : 01 47 94 34 70

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com



Informations détaillés, caractéristiques techniques et liste de revendeurs disponible sur notre site.

top HARD

Radeon 9600 en retard, GeForce FX décevantes en milieu de gamme, le choix est vite fait. La Radeon 9500 Pro reste la carte des joueurs soucieux de ne pas se ruiner tout en bénéficiant de toutes les dernières technologies. Et avec un affichage qui tient la route, merci. Les cartes qui gèrent DirectX 9 à la vitesse d'un escargot asthmatique, je ne vois pas bien l'intérêt (mais non je ne vise personne)... Au chapitre des bonnes nouvelles, des CPU toujours en baisse, tout comme notre amie la RAM DDR. Et votre banquier ? Ça va ?

Doc Caféine



La carte mère

On ne change (toujours) pas des équipes qui gagnent. Le nForce2 s'installe a priori pour un moment comme la plate-forme de choix pour CPU AMD. Le i845PE reste l'idéal pour seconder les CPU Intel. Les solutions à base de SiS ou VIA sont à l'heure actuelle en retrait, à part en termes de prix sur certains modèles. Mais en termes de rapport performances/fonctionnalités/stabilité/prix, ces deux marques sont à la traîne et passent à la trappe pour le moment.

Config 1 : Leadtek K7NCR18D Pro (nForce2-ST/socket A), environ 120 euros TTC

Config 2 : Abit NF7-S (nForce2-ST/Socket A), environ 145 euros TTC ou Abit BH7 (Intel i845PE/Socket 478), environ 130 euros TTC

Config 3 : Asus A7N8X Deluxe (nForce2-ST/socket A), environ 170 euros TTC Asus P4PE-SRL (Intel i845PE/Socket 478), environ 170 euros TTC

Le processeur

Eh boom, jusqu'à 35 euros de moins sur l'Athlon XP 2400+ qui devient vraiment super-intéressant et passe en config 2. Du coup, je vous booste la config 3 pour avoir une machine toujours plus puissante, sans jamais pouvoir faire d'économies. Je suis gentil hein ?

Config 1 : AMD Athlon XP 2000+ (1,667 GHz), environ 90 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 2400+ (1,8 GHz), environ 140 euros TTC, ou Intel P4 2,4B GHz, environ 190 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 2600+ (2 GHz), environ 250 euros TTC, ou Intel P4 2,53 GHz, environ 230 euros TTC

La RAM

Vu les configurations recommandées, je passe toutes les configurations en PC2700 (DDR333). Et comme je suis un pousse au crime, je vous force la main avec 512 Mo. Je rappelle que j'indique des prix pour 2x256 Mo, avec des barrettes de qualité (genre Samsung) ! Préférez toujours de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout.

Config 1, 2 et 3 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC2700, environ 90 euros TTC

La carte vidéo

Ça va méchamment bouger dans les prochaines semaines alors ne faites pas de choix à la légère. La GF4 Ti4200 reste un bon plan pas cher mais la Radeon 9500 Pro reste bien mieux armée sans être beaucoup plus onéreuse. Et côté haut de gamme, ATI est toujours leader. Mais au risque de me répéter, soyez prêt à voir la lutte reprendre de plus belle dans les prochains mois...

Config 1 : GeForce4 Ti4200 64 Mo AGP 8x, environ 180 euros TTC

Config 2 : ATI Radeon 9500 Pro 128 Mo, environ 230 euros TTC

Config 3 : ATI Radeon 9700 128 Mo, environ 330 euros TTC ou ATI Radeon 9700 Pro 128 Mo, environ 400 euros TTC

Le moniteur

Grosse nouveauté, le premier LCD officiellement présent dans le Top Hard ! Pour le reste, ça ne bouge pas beaucoup. Je rappelle juste que vu l'importance du moniteur dans une config et sa durée de vie par rapport au reste, il ne faut pas hésiter à casser sa tirelire. Acheter un super PC avec un moniteur bas de gamme est aussi débile qu'une bonne chaîne hi-fi avec des enceintes au rabais.

Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 265 euros TTC

Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 345 euros TTC ou Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 420 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 470 euros TTC

Config 3 : 17 pouces LCD Iiyama AS4314UTG, environ 600 euros TTC ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 800 euros TTC

Le lecteur de DVD/CD-Rom

Bon, allez, il est temps. Je passe les 3 configurations avec un lecteur de DVD. On va bien finir par avoir des jeux sur ce support dès leur sortie non ? Marre des séances de changement de galettes quand on sait que la solution existe, surtout vu les prix actuels des lecteurs !

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 60 euros TTC



Le disque dur

Pour faire simple et parce qu'ils se valent tous à peu près d'après mes derniers tests, je vais vous citer les capacités selon les configs et à vous de choisir une marque : Seagate Barracuda pour le silence (mais c'est le moins performant des trois), Western Digital pour le plus faible dégagement de chaleur et les performances (surtout en version avec 8 Mo de cache qui est tout de même plus chère) et Hitachi (ex-IBM) pour les perfs pures et l'ensemble logiciel. Maxtor semble souffrir d'un taux de panne le plus élevé du moment et n'a aucun point positif particulier...

Config 1 : 40 Go (7 200 trs/min), environ 90 euros TTC

Config 2 : 80 Go (7 200 trs/min), environ 110 euros TTC

Config 3 : 120 Go (7 200 trs/min), environ 160 euros TTC

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 2 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 3 : Modem externe 56K, environ 70 euros TTC



La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN-party du week-end. Un réseau avec un Hub ou Switch et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix. Bonne nouvelle, de plus en plus de cartes mère intègrent directement une prise réseau.

Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D, environ 70 euros TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 20 euros TTC

La carte son

Bon, ça devient compliqué là, y a du monde. Les cartes « old school » Philips ont pris un coup de vieux malgré leurs qualités avec le débarquement des modèles 24 bits/96 KHz relativement abordables de chez Terratec et Creative Labs. Comme d'habitude, je pousse au crime et je conseille les produits qui apportent réellement un plus par rapport aux derniers chipsets intégrés sur carte mère (et encore, le NForce2 se suffit à lui-même). Forcément, c'est plus cher.

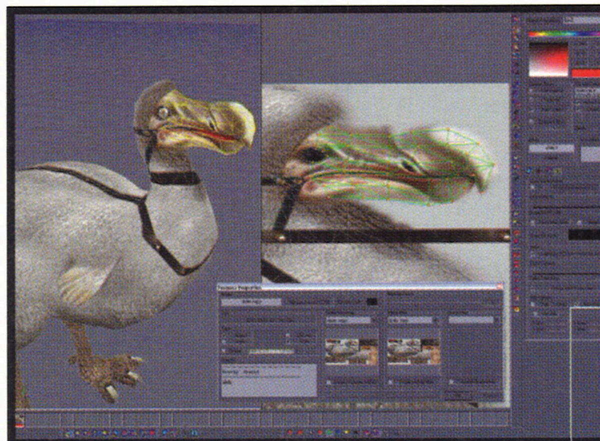
Config 1 : Philips Seismic Edge, environ 50 euros TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 80 euros TTC

Config 3 : SoundBlaster Audigy2, environ 130 euros TTC
TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 160 euros TTC



Vous vous rendez compte ? Tout ça en direct, à plus de 9 180 km de Paris ! Mais que les lecteurs émotifs se rassurent, la carte Sim a été récupérée vivante, une greffe sur un autre portable est en cours ! Évidemment, on n'a pas fait le déplacement pour voir les premières images de Dark and Light tourner sur un PC. C'est à l'occasion du MILIA que les représentants de NP Cube ont décidé de faire un « crochet » par la capitale pour nous montrer leur projet. La société est toute jeune, et vu l'état du marché actuellement, on peut dire que cette entreprise ne manque pas d'audace. Cela dit, il ne semble pas que les gens de ce studio cherchent à jouer les trouble-fêtes dans un milieu déjà bien bousculé, où le champagne ne coule plus tellement à flots. Loin d'être des requins qui cherchent à tout prix à s'imposer, quelle que soit la qualité de leurs produits, les gens de NP Cube sont des personnes animées par leurs idées, soucieuses de la qualité de leur produit, et remplies d'espoir sur leurs projets.





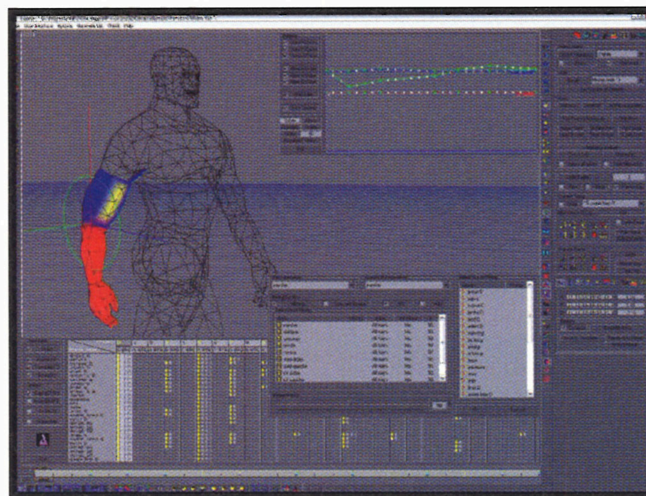
On pourra même se payer des montures. Rien n'indique qu'il soit interdit de les bouffer.

Dark and Light

Dark and Light

Grâce à NP Cube, les progrès de la technologie sont enfin concrets. Tenez, grâce à eux, pendant un entretien nécessaire à cet article, j'ai pu assister en direct, et par télécommunication, à l'explosion de l'un de leur téléphone portable, expulsé d'une voiture qui prenait « un peu vite » un virage sur une route de l'île de la Réunion.

par Pete Boule



Créateur de moteurs de jeu et d'outils technologiques, il était évident que NP Cube se lancerait à son tour dans la création d'univers vidéoludiques, non seulement pour démontrer un savoir-faire, mais aussi pour appliquer ce vieil adage : « On est toujours mieux servi par soi-même. » Cela pour dire que les gens de NP Cube sont avant tout des joueurs, et qu'après, relever des défis technologiques, s'amuser, c'est ce qu'ils savent faire de mieux.
Non, cet article n'est en rien un publi-rédactionnel. Lorsqu'on a vu leur moteur tourner, on ne peut que constater qu'ils savent maîtriser leur sujet. Pourvu que ça dure !

En dehors de ça, de quoi ça parle ?

Dark and Light est un futur Massive Online, dont le background plonge le joueur dans un monde médiéval fantastique. Lors de la création, on doit choisir entre 2 philosophies. La « light » pour ceux qui aiment bien se la jouer correct, et la « dark », pour les éléments plus créatifs dans le cynisme et le machiavélisme. Attention, le côté dark n'est en rien représentatif d'une mentalité de salopard

Lever ou coucher de soleil sur le monde de Dark and Light. Les montagnes au fond sont des éléments physiques en 3D, et non pas un bête Bitmap. Vous voudrez y aller ? Ce sera possible si vous êtes bon alpiniste.

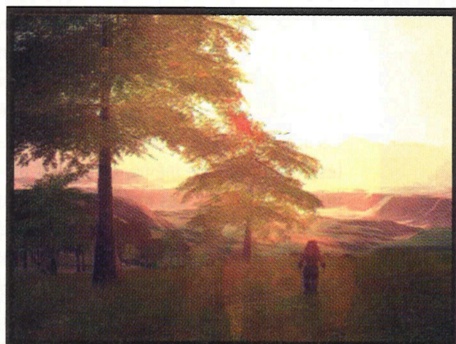
Le moteur permettra de modéliser de véritables forêts profondes, dans lesquelles le joueur aura toutes les libertés de circuler librement (jusqu'au moment où il rencontrera soit une falaise, soit une meute de loups)



fini, de même, les lights sont loin d'être des anges. Tout est une question de moyens. Par exemple, la nécromancie est typique du côté dark, tandis que le massacre d'innocents, de veuves et d'orphelins est aussi répréhensible chez les darks que chez les lights. Les mecs qui se la pètent « tyrans du monde » devront donc mettre la pédale douce. Si on devait résumer le but de ce jeu, cela resterait un grand classique : il y a 2 camps antagonistes, et ils doivent conquérir les territoires neutres afin d'établir d'autant plus leur influence. Au milieu d'eux, on trouve effectivement une dizaine de royaumes dans lesquels les joueurs auront le loisir de s'exprimer en matière de conquête.
Envahir une contrée est en soi assez facile, puisqu'il suffit d'envahir l'une des places fortes. De même, et dans la mesure où la magie est régie selon son appartenance à l'une des 2 factions, il suffit aussi de « convertir » les fontaines de mana que l'on peut trouver. Ce qu'il y a de plus difficile, c'est de conserver les positions, puisque tout un aspect de jeu de gestion de ressources est prédominant. À l'instar d'un Notum War, il faut donc payer de sa personne, et entretenir les échanges commerciaux avec les places fortes conquises.

Contrat SOCIAL

Il est donc prévu que le joueur incarne plusieurs avatars dans le jeu, et ce, venant de tous horizons. Mais attention, il ne sera pas possible de faire le malin en cherchant à zapper d'un alignement à l'autre à travers les personnages que l'on aura créés. Si on cherche à changer d'alignement, il faudra alors attendre un laps de temps de l'ordre de 20 minutes. En outre, le personnage aura des aptitudes très classiques. Comme dans tout bon MMORPG qui se respecte, les avatars sauront se battre ou lancer des sorts. La première originalité veut que le joueur puisse enfourcher une bonne variété de montures, permettant, à l'instar de ce qu'on avait pu voir dans Outcast, de se promener plus vite que les autres. Mais là où Dark and Light cherche vraiment à se différencier, c'est à travers le rôle prépondérant que peuvent prendre les actes sociaux. Ce genre de gameplay qu'ont exploré des gens comme Monsieur Pomme de Terre en se lançant dans l'artisanat du textile (qui ne se souvient pas de son usine de blue-jeans sur Ultima Online ?).
Bien qu'il soit nécessaire de progresser, voire d'exister, à travers les actes héroïques de son avatar, ici, une plus grande importance sera donnée aux « actes sociaux », notamment grâce à un type particulier de points d'expérience. Ça ira du bête échange commercial aux actes d'artisanat de tout type. Il ne serait pas impossible de faire sa petite entreprise, voire d'ouvrir sa taverne ou de lancer une véritable chaîne de restaurants !
L'idée est de construire de très fortes communautés de joueurs, fédérées dans des guildes, voire dans de véritables royaumes dirigés par ceux-ci.

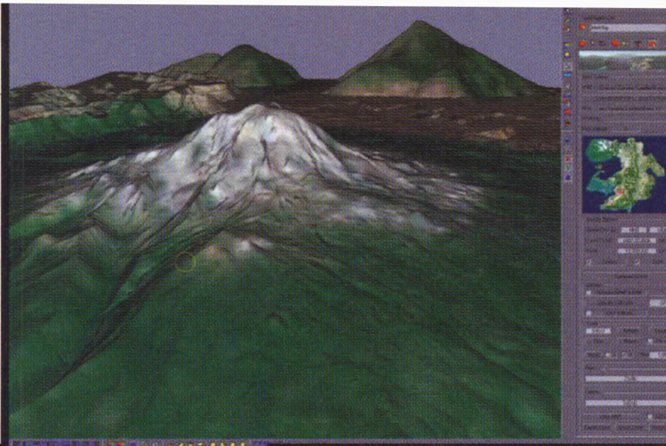


Nouvelle FRONTIÈRE

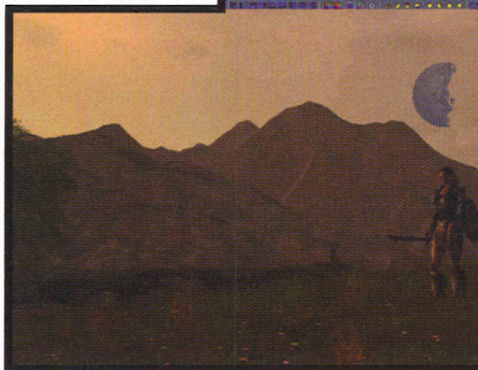
Sur le papier, le joueur doit faire preuve de présence d'esprit. Son personnage a suffisamment de compétences pour ce faire, et lorsqu'on sait que la nourriture rentre en ligne de compte pour le bon déroulement des évènements, on se dit qu'il va y avoir pas mal de trucs à accomplir. Le joueur est donc invité à savoir chasser,

Genre : Jeu de rôle massivement online **Éditeur :** Farlan Entertainment **Développeur :** NP Cube **Sortie prévue :** Fin 2003

Dark and Light



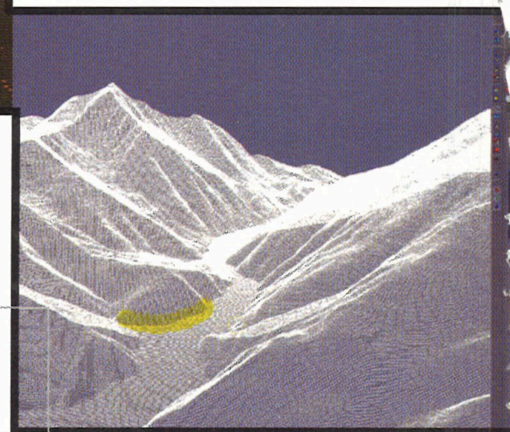
commercer, réparer, pister, bref, il faudra faire preuve d'initiatives. Rien que le système d'expérience permet d'un côté de rendre le joueur compétent dans l'acte, et de l'autre, de se spécialiser. Par exemple, un niveau faible en cuisine permettra de cuire que des œufs au plat, tandis qu'un niveau élevé pourra permettre au joueur de concocter un pigeonneau farci au jus d'airelles et au coulis de groseilles (trrrrès dur à faire, le coulis de groseilles). Ce qu'il faut savoir, c'est que dans un cas comme dans l'autre, les chances de réussir l'action seront les mêmes. Ce procédé de double expérience s'appliquera donc à toutes les compétences, qu'elles soient sociales, guerrières, ou magiques.
Afin d'éviter que les joueurs soient trop limités par leur inventaire, il ne sera pas possible de détrousser ses petits camarades.



Toute la mythologie de Dark and Light réside dans ses 2 moitiés de lune.

Satellite espion

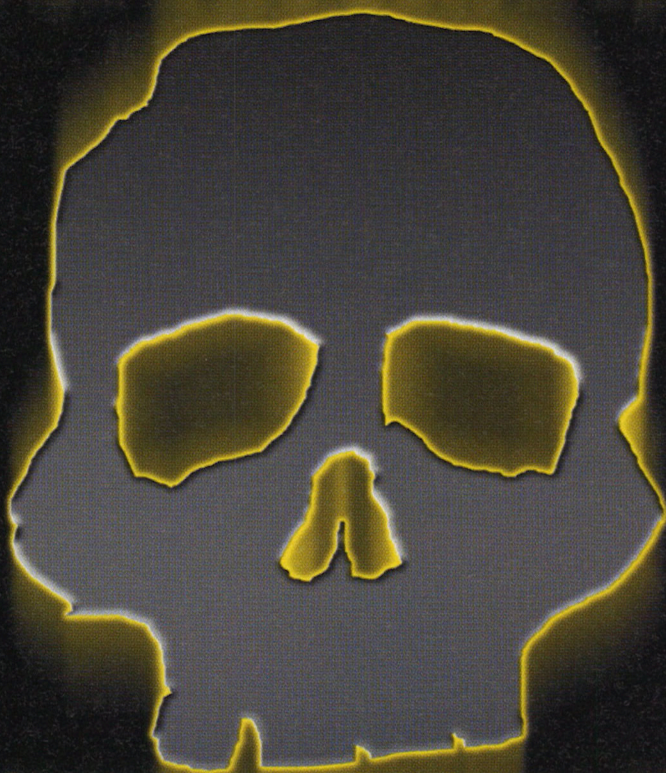
Si tous ces aspects font encore partie du domaine de la spéculation, le gameplay n'étant pas encore fixé dans les différentes versions du jeu que nous avons vues, l'aspect technologique, lui, est très avancé. D'ailleurs, si on parle beaucoup de Dark and Light en ce moment, c'est bien parce que la technologie employée déménage tellement qu'elle n'interdit en rien ces applications du gameplay.
On a eu donc l'occasion de visiter un peu le monde de Dark and Light, et le fait est qu'on a eu tous plus ou moins la mâchoire inférieure décrochée, face à la souplesse et la puissance de ce moteur. Certes, il semble qu'une machine puissante soit nécessaire pour faire tourner correctement le futur jeu, mais bon, comme on dit souvent par ici : « Il faut savoir ce qu'on veut dans la vie. »
En matière de serveur, le cahier des charges stipule que Dark and Light n'en a qu'un seul, accueillant en même temps un potentiel de 500 000 joueurs. On ne sait pas encore comment les gens de NP Cube vont s'y prendre, mais au vu des progrès techniques développés ces dernières années dans les domaines de la communication, cela ne semble pas impossible.
L'univers sera constant. Le temps sera découpé de la manière suivante : une heure pour un jour. Quatre Saisons rythmeront les années, et il va sans dire que ces dites saisons s'exprimeront à travers leurs intempéries (ou leur beau soleil, selon les préférences).
Certes, certains endroits comme les gros châteaux et les donjons nécessiteront un temps de chargement, mais pour le reste, ce sera du live !
La modélisation du monde est l'une des mieux foutues qu'on a eu l'occasion de voir jusqu'à présent. L'un des moteurs employés se nomme Mafate. Il s'agit d'une usine à gaz qui a la capacité de matérialiser un monde, à partir, par exemple, de photos satellite. D'ailleurs, certaines parties de Dark and Light ont exploité des régions vraiment existantes sur notre vaste Terre. L'idée est de superposer plusieurs niveaux de cartes comprenant lesdites photos satellite (de l'ordre d'une résolution de 10 m au sol), les ressources naturelles, démographiques, hydrauliques, et autres. À partir de là, le moteur se « contentera » de générer le monde en événements ou en population. La résolution graphique finale sera alors restituée selon l'emplacement et le champ de perception du joueur. Ce procédé permet, par exemple, de modéliser de véritables forêts épaisses dans lesquelles on peut circuler librement entre les arbres, conçus, eux, à partir d'un seul, modifié selon son emplacement sur lesdites cartes. De même, ça permet de donner une très grande cohérence matérielle au jeu. Les maisons n'ont plus besoin d'un terrain plat pour exister, puisque le moteur leur fera épouser les accidents de terrain, tout comme les montagnes qui sont, elles, des objets physiques bien réels, et non plus de bêtes bitmaps idiots. Même la rotondité du monde est perceptible, et les étoiles, tout comme l'astre du jour, tournent dans le ciel (et donc, les ombres aussi) !
Tout cela sans zone de chargement lorsqu'on voyage. Moi, je dis que j'ai hâte de voir la suite. ■□□



On voit ici la modélisation physique des montagnes. Tout est calculé par couches (végétaux, minéraux, etc...).



Avant qu'il ne soit trop tard !



Un simple coup de fil pour se débloquer

0 892 687 500

0,34 €/min

La meilleure BASE DE DONNÉES de jeux PC en France

Comanche 4

Collection : eXclusive de Ubi Soft
Prix : 15 € - Configuration : Pentium III 500 + carte 3D
Note : 79 % dans Joystick N°136

La série des Comanche, bien connue des amateurs de calembours foireux à Joystick, qui se déchaînaient dans les titres et intertitres à la sortie de chaque nouvel opus, est résolument orientée shoot et arcade plutôt que simulation. Vous avez un gros hélicoptère et il s'agit de réduire en cendres tout ce qui bouge dans les beaux paysages qui vous entourent, le tout avec la manière, c'est-à-dire une escalade pyrotechnique rarement atteinte. Comanche 4 ne fait évidemment pas exception et son gameplay est aussi fin que les raisons de partir en guerre contre l'Irak. Mais si c'est fun, George, pourquoi pas ?



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Hangsim

Collection : eXclusive de Ubi Soft Prix : 15 €
Configuration : Pentium II 350, 64 Mo Ram + carte 3D Note : 89 % dans Joystick N°111

Vous êtes passionné par les simulateurs de vol, mais là, tout à coup, les simulateurs militaires, ça vous dit plus trop : jouer au yankee qui bombarde Bagdad, non merci. Hangsim est ce qu'il vous faut : retrouvez des sensations de vol plus ludiques grâce à ce simulateur de Deltaplane, de parapente, de planeur et d'ULM. Oui, tout ça. Bien sûr, en 3 ans, le moteur graphique a pris un gros coup de vieux, mais à ce jour Hangsim est toujours la meilleure simulation des amateurs de vol thermique dans les gorges du Verdon.

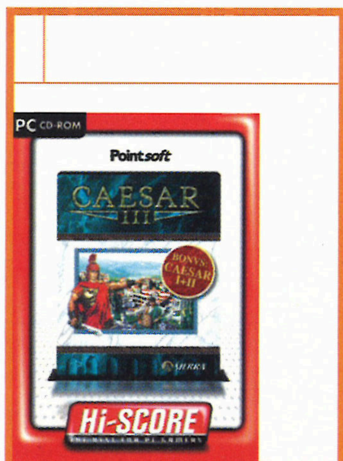
LA RUBRIQUE BUDGET VOUS EST SPÉCIALEMENT DÉDIÉE, OUI, À VOUS, LES PAUVRES. NOUS Y GUETTONS LES RÉÉDITIONS À PETITS PRIX DES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE PASSÉE. PARCE QU'APRÈS TOUT, POURQUOI PAYER 50 EUROS CE QUI SERA VENDU 15 EUROS 6 OU 8 MOIS PLUS TARD ?

Sail Simulator 4

Collection : eXclusive de Ubi Soft
Prix : 15 € - Configuration : Pentium II 350 + Carte 3D
Note : 76 % dans Joystick N°128

Après Hangsim, on continue dans le civil, le pacifique, le bucolique et même, le bigorneau. Sail Simulator 4 est donc un simulateur de Bretons, ces gars qui s'usent la face à l'eau salée au large de Ouessant, tout en se déchiquetant délicatement les mains sur des cordages râpeux. Cette version utilise enfin DirectX et c'est donc un voilier accéléré troidé que vous pourrez... comment déjà : piloter ? conduire ? Ah, oui : barrer. Évidemment, n'espérez pas quand même de miracles côté réalisation : l'accent est mis sur la simulation et l'apprentissage de la voile.





Pack Caesar I-II-III

Collection : Hi-Score de Pointsoft
Prix : 15 € - Configuration : Pentium 200 + 16 Mo Ram
Note : 80 % dans Joystick N°98

Cette fois, ce n'est pas un mais trois jeux que vous aurez pour le prix annoncé : les trois Caesar réunis dans une même boîte à petit prix, c'est une riche idée. Rappelons qu'il s'agit d'une sorte de Simcity antique, un jeu de gestion urbaine gréco-romain où vous vous efforcerez de contenter vos citoyens, dans le respect des dieux et des règles de sécurité ou d'hygiène. Et si pour cela, il faut guerroyer contre les cités concurrentes, ma foi...

Ne cherchez pas plus loin !
La solution à tous vos problèmes
se trouve sur...

3615 joystick

0,34 €/min

Astuces & soluces de jeux vidéo PC

ET POKE ET PEEK

Ah 1993, c'était vraiment une année à la con. La preuve, c'était l'avènement du CD-Rom, un support que je critiquais déjà à l'époque en hurlant qu'il ne marcherait jamais commercialement parlant. Et vous savez quoi ? L'avenir m'a quasiment donné raison.

Ben tiens, voilà le test d'Ultima Serpent's isle, cet « Ultima 7 bis » qui a marqué la dernière grande parade du jeu de rôle à l'ancienne. Quelque temps plus tard, sortait cette bouse d'Ultima 8, à laquelle joystick collait une trop bonne note. Ça m'avait super-énervé car dans la même période, UFO/X-com, mon jeu fétiche, se ramassait des insultes sur une pauvre demi-page. C'est à ce moment précis que j'ai décidé d'essayer d'entrer à Joystick pour couler le magazine et me venger. Là aussi, j'ai presque réussi mon coup.

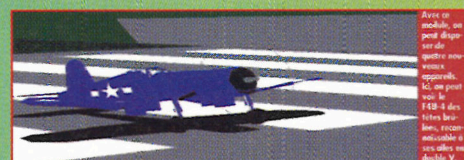
Page 112, il y a un pseudo match Amiga 1200/Falcon. La vache, ça le Falcon c'était de la vraie bécane, pas comme cette grosse daube d'Amiga au nom pourrave. Tenez, d'ailleurs « Amiga », ça pourrait être le prénom du petit cousin un peu retardé d'Ackboo. Comme on dit en ce moment à propos du Concorde : « le Falcon n'a pas rencontré son public », et c'est bien dommage : il était équipé d'un 68030 cadencé à 16 MHz, 65 000 couleurs, et le célèbre DSP censé accélérer un peu tout.

Et hop, une preview de Might and Magic 5, une grande série qui a connu l'apogée de sa laideur dans le neuvième opus. Déjà, à l'époque, en 1993, on pouvait contempler les immondes palettes de couleurs qui seront encore utilisées 10 ans plus tard.

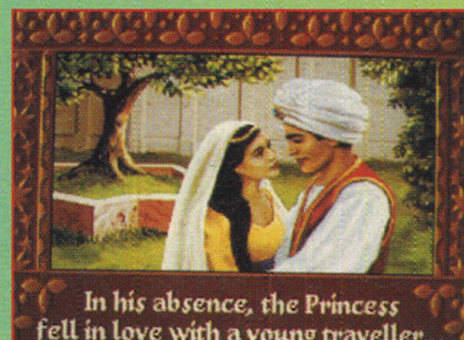
Tiens, la soluce de Dark Seed, le jeu inspiré du designer et inventeur d'Alien et de la biomécanique, Giger. Ah c'est marrant, mais cette soluce est faite de courts paragraphes indiquant de façon claire les actions à accomplir et à chaque coup, ceux-ci sont illustrés par des photos. À l'époque les lecteurs étaient beaucoup plus méfiants, et ils mettaient tout le temps en doute la parole des testeurs. À cause de cela, il fallait leur prouver avec des photos qu'on était bien allé à tel ou tel endroit. Désormais, ça se passe plus facilement et aujourd'hui Captain Tarace pond son texte, puis il rajoute une poignée de screenshots même pas en rapport avec ce qu'il raconte (parfois même sans aucun rapport avec le jeu en question). Il balance alors l'ensemble comme ça, en vrac, à la maquette et vous vous faites bien rouler… non je déconne. En haut de la page 15, un bien curieux objet. Le pigiste, un peu gêné se sent obligé de préciser que c'est un joystick. Avec le langage policé de l'époque, il tourne soigneusement autour du pot, lance quelques vannes pas trop osées, et évite soigneusement de dire que cet engin ressemble à un ÉNORME VIBROMASSEUR. Voilà, c'est fait, ça faisait 10 ans que ça me démangeait.

Le courrier des lecteurs du numéro 38 de joystick est quant à lui devenu fameux dans le milieu puisqu'il a marqué le lancement d'un outil majeur de l'informatique. Le concept est venu d'une lettre d'un certain Mathieu qui a eu une idée pour empêcher la copie pirate : autoriser le lancement d'un jeu à la condition qu'un « petit composant électronique soit branché sur le PC ». Mine de rien, il venait d'inventer le « Dongle » et à cause de lui, les prix de tas de softs l'utilisant (comme Cubase) ont grimpé de 154 % dans l'année. Mathieu qui a voulu jouer au plus malin, en n'indiquant ni son nom ni sa ville, n'a touché aucun droit d'auteur ou de copyright sur la licence du « dongle » ; ces sommes ont été partagées entre les testeurs de l'époque.

BOB ARCTOR



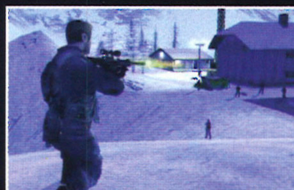
Avec ce module, on peut disposer de quatre nouveaux appareils. Ici, on peut voir le F4B-4 des têtes brûlées, reconnaissable à ses ailes en double V.



I.G.I.-2™ COVERT STRIKE™

L'espion aux nerfs d'acier est de retour, attendez-vous à de l'action, de la haute technologie et du suspens

- 19 missions haletantes aux quatre coins du globe
- Un arsenal de 30 armes et équipements high-tech au service de la furtivité
- Coordonnez vos efforts dans un mode multijoueurs tactique intense. 16 joueurs online/32 en LAN

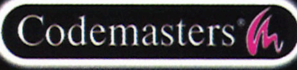









www.codemasters.fr/igi2



GENIUS AT PLAY™

© 2003 Innerloop Studios and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Covert Strike"™ and "Genius at Play"™ are trademarks of Codemasters. IGI™ is a trademark of Innerloop Studios. Developed by Innerloop Studios. Published by Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners.

www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com

ENTER THE MATRIX™

Inclut des scènes exclusives tournées par les créateurs de la trilogie Matrix™.
Combattez aux côtés des acteurs du film.
Ecrit et dirigé par les Frères Wachowski, créateurs de la trilogie Matrix™

SORTIE LE 15 MAI






PlayStation 2

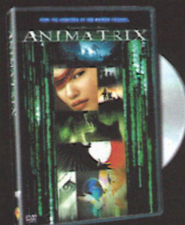







Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved.
Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo, all rights reserved.
TM & © Warner Bros.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros.
(s03)

Découvrez Animatrix



9 courts-métrages
7 réalisateurs de japanimation mondialement connus
1 expérience incroyable

Disponible en DVD et VHS le 12 juin 2003




www.theanimatrix.com






Affiche et Photographie © 2003 Village Roadshow Films (BVI) Limited. Animatrix est une marque déposée de Zone Vision Enterprises Limited pour l'Union Economique Européenne. Tous droits réservés.